

Meet the



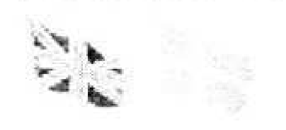
Gesehen auf der Photokina 2004 in Köln
Seen at Photokina 2004 in Cologne

V.i.S.d.P.: Wolfgang Haller, Tel. 0221/680 33 10
Dabringhauser Strasse 141, 51069 Köln

E-mail: womoteam@t-online.de
Kölner Bank, BLZ 371 600 87, Kto-Nr. 7404 172 012

Ausgabe 177/178

Sept./Okt. 2004



SPC AKTUELL



Flashback

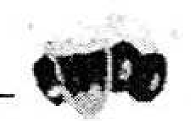
Ich hoffe, die Qualität des letzten Heftes hat euch gefallen. Es war nämlich nicht fotokopiert, sondern wurde - aus der Not geboren - direkt über meinen Laserdrucker ausgedruckt. Könnte sein, das dieses Info ebenfalls ausgedruckt wird. Das hat nichts mit dem Copyshop zu tun, sondern mit der Drumeinheit meines Druckers. Ein einzelner Ausdruck wird einfach zu schwach, erst nach mehreren Ausdrucken wird das Druckbild zufriedenstellend, aber zum Kopieren ist es zu ungleichmässig im Schriftbild. Vielleicht kann ich aber diesmal wieder per PDF auf einem Fremddrucker eine Kopiervorlage erstellen. Ansonsten ist zu Weihnachten ein neues Drumkit fällig...

175 Dann ist ein kleines Jubiläum untergegangen: Die 175. Ausgabe. Ich zähle ja nach wie vor nach Monaten, also haben Doppelausgaben immer zwei Nummern. Wenn also alles gutgeht, wäre die 200. Ausgabe im Ausgust 2006 fällig.
Ebenso unerwähnt blieben neue Mitglieder. So kamen Paul Farrow und Jarek Adamski hinzu, die beide sehr viel für unsere kleinen Computer tun. Und seit dem Treffen in Wittenberg begrüssen wir nun auch Marco Ese im Club.

I hope you liked the print quality of the last issue, as I have printed them with my own laser printer instead to let it copy. Maybe this mag will printed in the same way too. And it sounds strange, that reason for this is a problem with my printer, who has a fault with the drumkit. A single sheet print has a very low quality, but this increases when I print masses of sheets. However, it is not good enough to make copies from and so I think, christmas would be a good time for a new drumkit unit.

175 Then I forgot to mention a small jubilee: issue number 175 of this mag. From the beginning of my job as editor I count the issues by months, so double issues has always 2 numbers. And if all goes well, issue 200 will be out in August 2006. But thats not about me alone, it´s also up to you.
Also I forgot to mention, that Paul Farrow and Jarek Adamski has become members of the club. Both are well known for their developments in our small 8-Bit computer scene. And since Wittenberg meeting we say also welcome to Marco Ese.

Termine 2004



6. November 2004
2. ORSAM Show in Norwich, England
http://www.speccyverse.me.uk/orsam/

12.-14. November 2004
HCC-Tage in den Jaarbeurs in Utrecht, Halle 10. Natürlich wieder mit einem Sinclair-Stand. Info/Skizze: http://www.hobby.nl/~sinclair-gg/

Termine 2005

Frühjahr 2005
9. großes ZX-Team-Treffen in Dietges/Rhön

1. Oktober 2005
3. gemeinsames Treffen der Clubs SPC und Joyce-AG in Ittenbach bei Königswinter.

Termine 2006

10.-12. März 2006
Vorankündigung: Superfete zum 3-fachen Jubiläum (ZX-Team)

Teilt mir bitte weiterhin alle euch bekannten und interessanten Termine mit.

Bildergalerien Clubtreffen
Pic galleries from club meetings

Hi zusammen, ich hab endlich mal wieder was an meiner Webseite (**www.speccy.de**) gemacht!

Ich habe fast 40MB an Bildern von diversen Clubtreffen, Computer-Parties und Messen hochgeladen. Außerdem habe ich mal die total veralteten Links aktualisiert.

Hi all together, at last I have updated my website (**www.speccy.de**) with about 40 MB pictures of club meetings, computer parties and fairs. I also updated old and dead links.

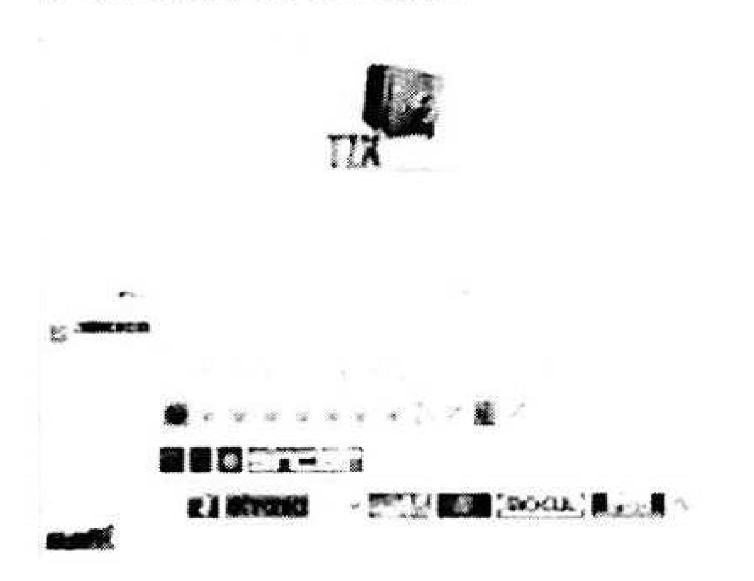
Gruß/regards, Christof Odenthal

Webtip TZX Files

Ich war mal wieder auf Suche nach Spectrum TZX files und dafür gibt es bekanntlich:

http://tzxvault.retrogames.com/

Mein letzter Besuch hier ist schon etwas länger her, und ich war überrascht, wie schön übersichtlich diese Seite doch geworden ist. Die Programme sind nicht nur alphabetisch aufgelistet, sondern auch noch nach Art des Speedlock Systems, nach Beliebtheit und nach Hersteller (teilweise mit Inlets), 128K only files und vieles, vieles mehr. Einfach mal reinschauen, es lohnt sich!



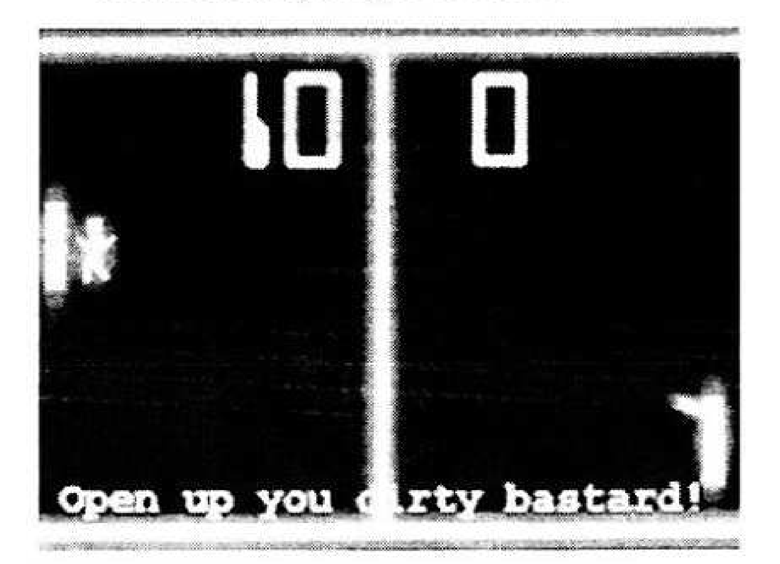
Pongmovie

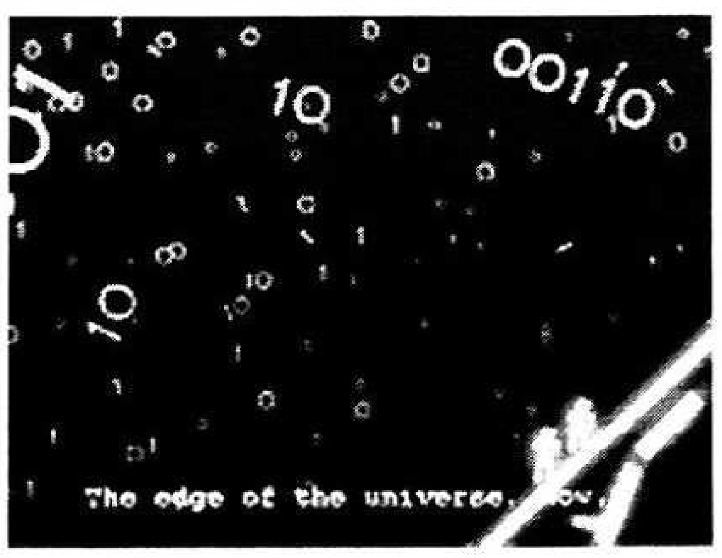
Ich erinnere mich noch sehr gut an das allererste Computerspiel, das wir an den Stränden und Hotels in Spanien damals an den Automaten gespielt hatten: „Pong". Damals ging es ums Abwaschen, Aufräumen und Sangriarunden unter Freunden. Dies ist ein herrliches Demo aus dieser Zeit zum Downloaden, allerdings habe ich eine solche Story selber nie erlebt.

I remember very well at the first computer game I had ever seen. It was in Spain and we played it at the beach and in hotels on arcade machines for hours: „Pong". We played it for wash up dishes, tidy up and for Sangria. This is a brill demo for download.

Download adress:

http://www.yadamnfool.com/ Animations/pongmovie.swf



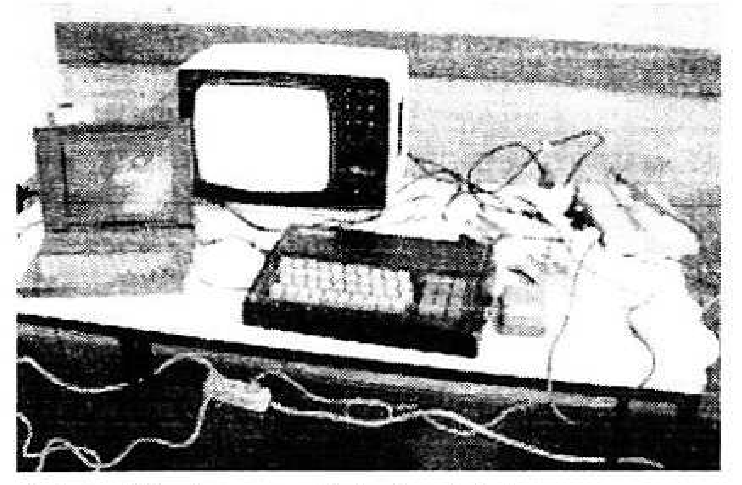


Bunnik

11. September 2004

Auf Bunnik freue ich mich jedesmal. Wo anders zum Beispiel findet man so viele SAMs, inzwischen mehr als den Spectrum. Da Stephan diesmal verhindert war, fuhren Eva und der Hund mit. Und wenn auch an diesem Tag Johan Koning fehlte und die Beteiligung dadurch noch etwas geringer, der Tag wird mir insgesamt unvergessen bleiben.

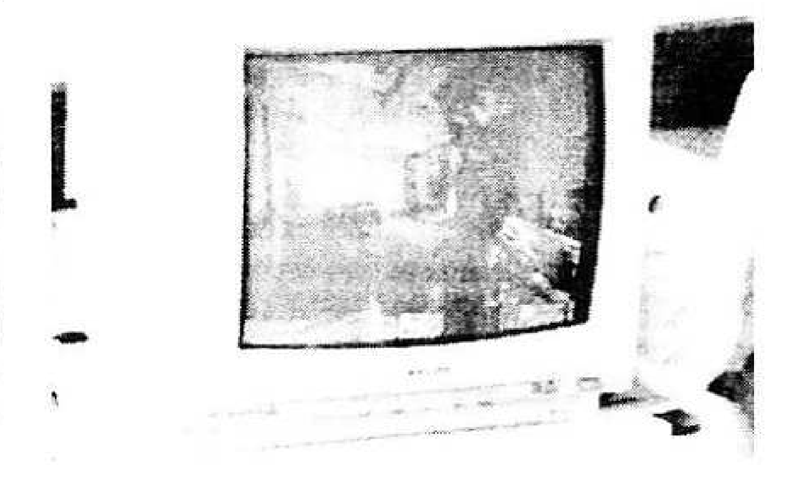
Fangen wir dennoch mit dem Spectrum an. Johan Koelman war gekommen, aber bei ihm gab es Probleme mit dem Eprommer. Was genau er vorhatte, ist mir nicht bekannt, aber vielleicht kam ihm an diesem Tag schon der Gedanke, der sich in diesem Heft als „Screendump" Artikel niederschlägt? Auf jeden Fall konnte er einem Gast namens Chris Born seine ZX<>PC Interface-Lösung zeigen und auch die Lösung mit dem ZX80/ZX81 Eprom.



Johan Koelmans „Arbeitsplatz".
Johan Koelmans „workspace"

Ebenfalls von der Speccyfront waren Rudy Biesma, Roelof Koning und Herr Molenaar angereist. Sie sollten später alle Zeugen einer Premiere mit dem SAM werden.

Somit komme ich also direkt zum SAM. Auf Robert van der Veekes SAM gab es einige beachtliche Grafiken zu sehen und Martijn Groen konvertiert weiter Demos vom Spectrum 128K. Die nehme ich aber erst bei den HCC Tagen mit ;-).

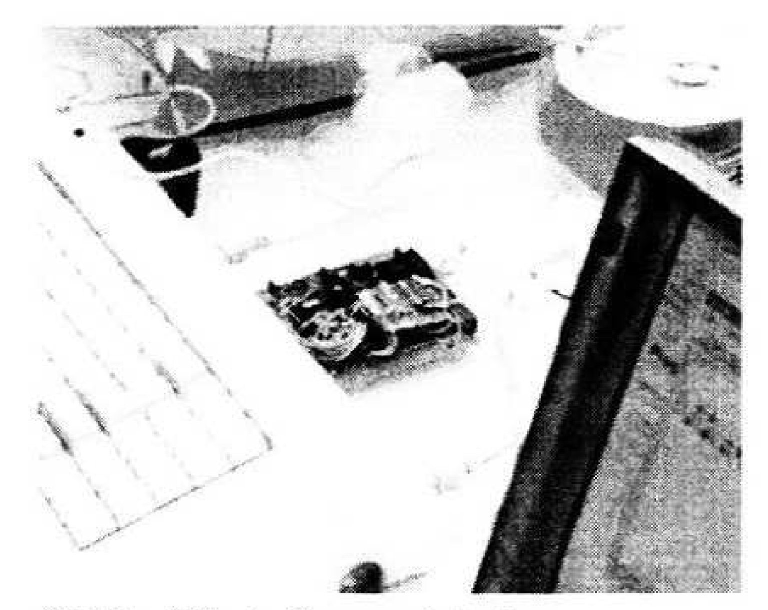


SAM-Grafik von Robert van der Veeke
SAM-Grafic by Robert van der Veeke



Martijn, Robert, Chris and/und Johan

Wirklich neues kam von Edwin Blink. Ich hatte schon in einem der letzten Infos sein B-Link Deluxe Kabel vorgestellt, diesmal konnten wir es nutzen. Sinn des ganzen sollte ja die Verbindung des SAM mit einem PC sein, um Daten vom SAM dorthin zu übertragen (später soll es auch umgekehrt gehen). Dazu hatte Edwin extra ein Programm geschrieben, das Records von der SAM Festplatte direkt als DSK-Files auf der Festplatte eines PC ablegt. Für die Premiere brauchten wir also einen PC, den ich in Form meines Laptops mitgebracht hatte. Mit dem Kabel und dem SAM Programm von Edwin hatten wir auch alles nötige. Für den Empfang am PC nutzten wir das serienmäßig unter Windows vorhandene Programm „Hyperterminal". Nach mehreren Versuchen, über



SAM to PC via Comms-Interface

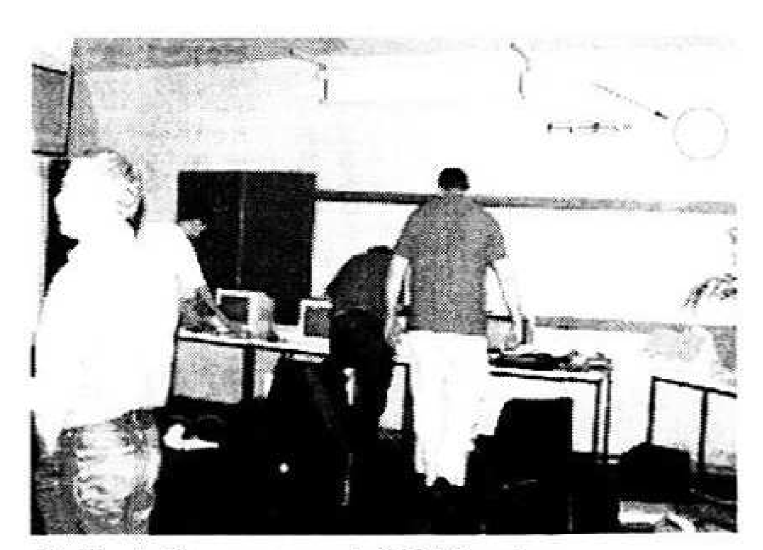
die ich auf den SAM-Seiten berichten werde, funktionierte die Übertragung vorzüglich, ein weiterer Schritt weg von der Diskette ist also getan.
Edwin hat auch die Möglichkeit einer Übertragung via Comms-Interface vorgesehen. Leider schlug der Versuch damit fehl, weil seines den Geist aufgegeben hatte.
Bunnik endet eigentlich immer um 16 Uhr. Inzwischen habe ich auch akzeptiert, das man keine Minute länger dort bleiben darf. Das man aber schon eine halbe Stunde vorher genötigt wird, an einen pünktlichen Feierabend zu denken, geht mir auf den Nerv. Schon ab 15.30 Uhr war alles am Packen, ich habs im Bild festgehalten. Kann man da wirklich nichts ändern?

Summary

Bunnik, a small dutch town near Utrecht is always a pleasure for me to visit. For a real SAM maniac like myself there is no other place where more SAM users find permanently together.
Talking about the SAM users. Robert van der Veeke has shown some superb paintings which could find use for a good game, who knows? Martijn Groen is still converting Spectrum 128K demos for direct use on the SAM.
In an earlier issue I told you about the B-Link Deluxe cable done by Edwin Blink. This meeting we used it. Edwin has written a terminal program for the SAM to send data via this cable or the Comms-Interface to a PC, to store SAM harddisk record backups directly as PC dsk-files. After some trials it worked perfect with my laptop, so another step away from disks is done. I will tell you more about this on the SAM pages.
Whats about the Spectrum? Johan Koelman presented his ZX<>PC interface and the next step with a ZX80/ZX81 Eprom inside. Unfortunately he had a problem with his Eprommer on the meeting.
The only minus point with this meeting: It ended to punctual!



Es funktioniert: Der SAM überträgt zum PC!!!
It works: SAM sends data to PC!!!



Dalli, dalli... nur noch 25 Minuten...
Hury, hurry... only 25 minutes to pack...

Wittenberg

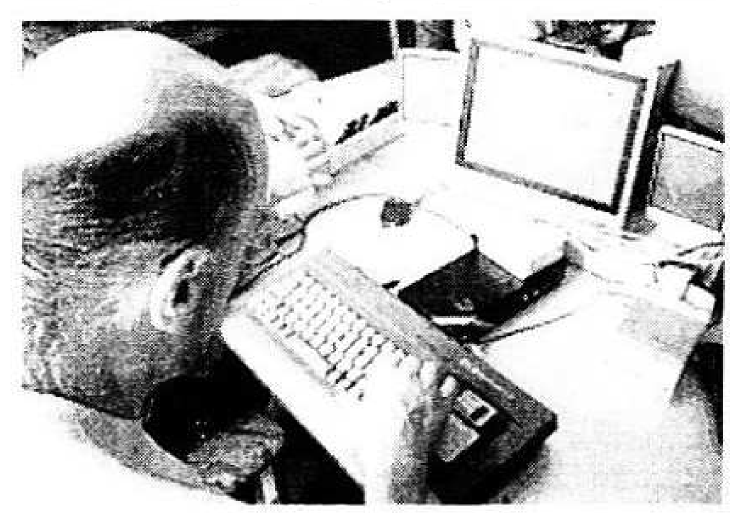
18.-19. September 2004

Die nächste Reise zu einem Treffen führte mich auch diesmal schon fast traditionell als Beifahrer mit Ronald Raaijen nach Wittenberg. Leider hatten wir einen schlechten Start: Ein platter Reifen verzögerte unsere Abfahrt und so kamen wir erst gegen Mittag im Kulturbund an.

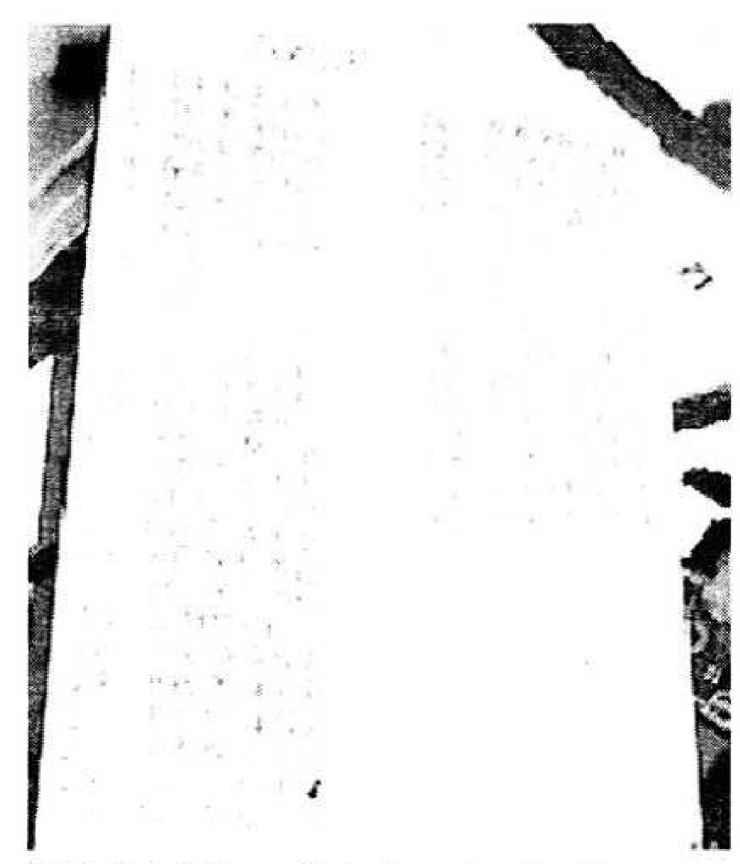


Nicht sehr viele Besucher, dafür gemütlich
Not that much visitors, but comfortable

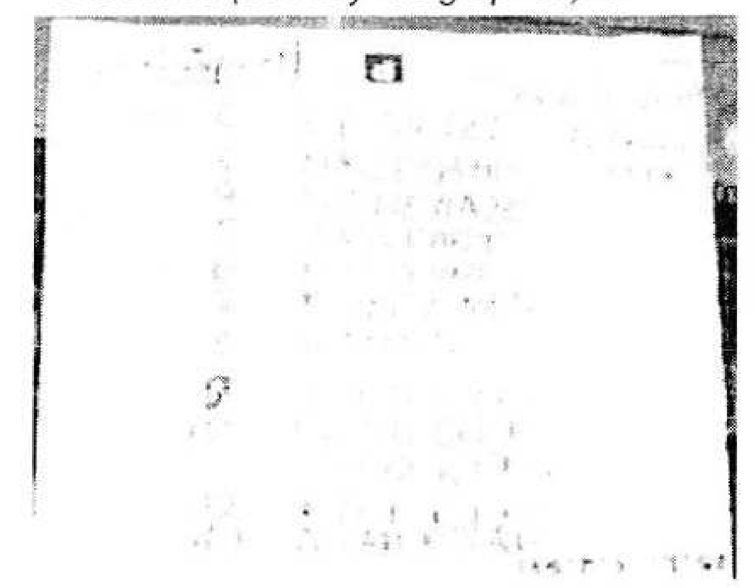
Hier trafen wir dann dann auf Norbert Opitz, Marco Ese, Manfred Döring, Ingo Truppel mit Sohn und Hans Schmidt.
Hier war ich der einzige mit einem SAM, der Spectrum regiert hier eindeutig und wie auf Treffen so üblich, machte jeder etwas für sich oder schaute sich das an, was die anderen machten. Wie z.B. am Samstag, Marco Ese demonstrierte seine Festplatte, die über das MB02+ am Speccy angesprochen wird. Die-



Norbert mit Spectrum am Flatscreen
Norberts Spectrum connected with flatscreen



Heimlich fotografierte Levelcodes ☺
Levelcodes (secretly fotographed) ☺



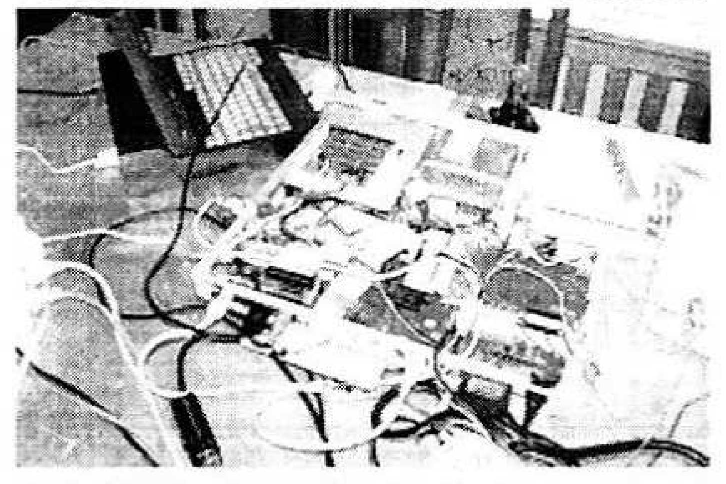
se arbeitet mit Partitionen in der Größe von 2 MB. Norbert führte seine Flachbildschirmlösungen vor, die er inzwischen so angesammelt hat (auch die von Paul Farrow). Ronald Raaijen hatte endlich mal wieder Zeit, um die Spectrum Datenbank weiterzuführen. Und Manfred arbeitete an einer ZX80 und ZX81 Epromlösung für ein Interface am Speccy, die ich jedoch schon vom Treffen 2003 hier kannte.
Am Sonntag waren wir nur noch zu fünft: Norbert, Marco, Manfred, Ronald und ich. Ich



Ronalds Lebenswerk: Die Spectrum D-bank
Ronalds life's work: the Spectrum database



Marco Ese mit 48K Spectrum an MB02+
Marco Ese with 48K Spectrum at MB02+



Mein SAM, ein wenig chaotisch aussehend
My chaotic SAM ready to transfer data to PC



Wo zur Hölle ist der Fehler....?
Where the hell is the error....?

habe weiter Kopien vom SAM auf den Laptop gezogen, hier und da mal geschaut, gegen Norbert „Pasch" gespielt (ein von ihm selbstgeschriebenes Kniffel-Programm, leider hab ich verloren), Manfred Döring mein SAM Duo-Joystickinterface untersuchen lassen und Marco Ese als neues Clubmitglied gewonnen. Herzlich willkommen, Marco!
Es wurde viel gespielt und als schönen Nebeneffekt konnte ich einige erarbeitete Passwörter für „Boovie" und „Brainsport" (heimlich) fotografieren.
Wir wurden wie immer prima mit Würstchen, belegten Broten und Kaffee versorgt. Dafür an dieser Stelle nochmals meinen herzlichen Dank an die netten Damen. Dank gebührt auch Norbert Opitz, der diesmal in Abwesenheit von Dr. Schäfer die ganze Organisation übernommen hatte.

Summary

Another meeting was in Wittenberg. There were not many visitors, but we had fun over two days. It is more a pure Spectrum meeting, but I was there with my SAM, to copy more records to my laptop.
Interesting for me to see was Marco Eses Spectrum, connected via MB02+ with a harddisk and the flatscreen solutions of Norbert Opitz, one done by Paul Farrow. Ronald Raaijen was continuing to fill the Spectrum database and Mafred Döring presented his interface to emulate ZX80/ZX81 as seen last year at the same place.

Joyce meets Speccy and SAM

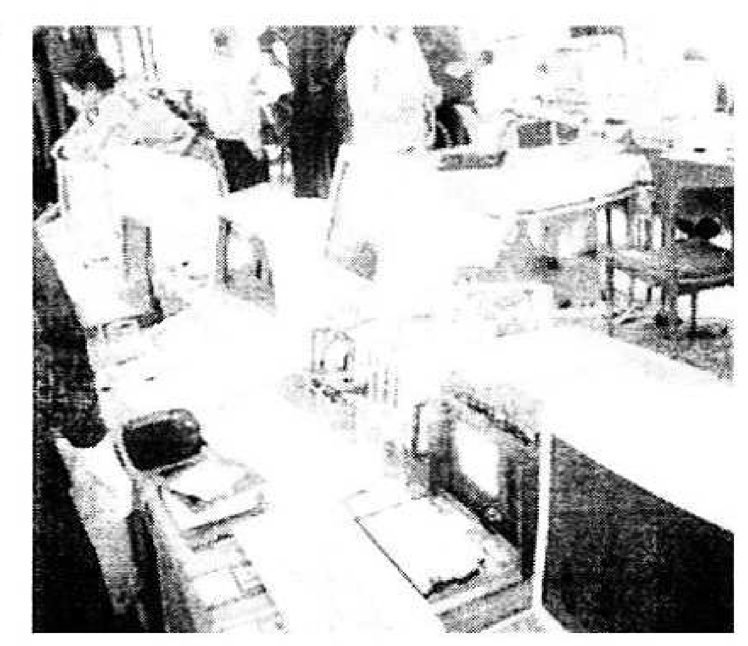
2. Oktober 2004

Es war im Vorfeld für mich schon aufregend, denn ich wußte bereits von einigen wenigen, die ihre Teilnahme abgesagt hatten. Somit trug ich mich schon mit dem Gedanken, unseren Club evtl. alleine vertreten zu müssen. Mit diesm Gefühl traf ich bereits um 8.45 Uhr im Hotel Margarethehöhe ein. Dort waren schon eine Reihe von Joycern gerade am Frühstücken.

Schon wieder hatte man das Hotel wechseln müssen, weil man unser Domizil des Vorjahres trotz Vorreservierung seitens der Joyce User AG kurzfristig den Saal wohl an eine Hochzeitsgesellschaft vergeben hatte. Im Vergleich zum Vorjahr fiel diesmal der Saal recht klein aus. Aber nicht alle hatten ein Gerät zum Aufstellen dabei.

Ich sicherte mir einen Platz in der Mitte der Kopffront und baute meinen SAM diesmal ohne Soundunits auf. Ich hatte mir vorgenommen, die Zeit mit Kopieren von anderen Festplatten auf meine Main-Festplatte zu nutzen und das neue dann direkt auf den Laptop zu speichern. Leider hatte ich einige unverständliche Probleme mit der Stromversorgung

Der erste, der mich vom SPC unterstützte, war Norbert Opitz. Ihn platzierte ich gleich



CPM-Rechner in Reih und Glied

neben mich, denn ihn konnte ich gut für die Demonstration des Handscanners am Spectrum gebrauchen. Leider ging das nicht so einfach und auch nicht auf Anhieb. Das erste Problem war, das man ein kleines MC Programm eingeben mußte. Dies wollten wir natürlich auch speichern. Weil wir unsicher waren, ob das mit dem MB02 ging, suchte ich nach einer Kassette im Auto, schließlich hat sein +2 ja einen eingebauten Recorder. Aber die ersten Versuche schlugen (über Verify) fehl. Auch der inzwischen eingetroffene Ian Spencer konnte uns leider nicht mit einer Kassette aushelfen. Es folgten Dirk Berghöfer und Dieter Hucke, wobei Dirk es



Joyce meets....



... Speccy ...



Wie überall: Joycer beim Fachsimpeln...



...und bei Reparaturversuchen.

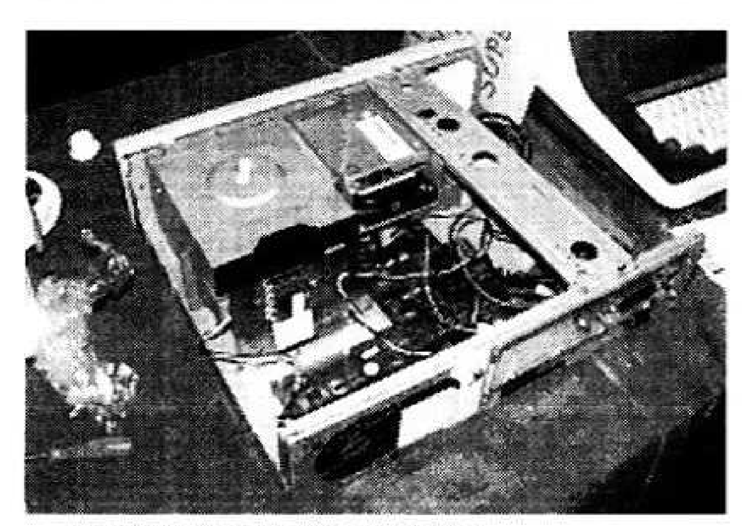
gleich schaffte, auf den Schalter der Steckdose zu treten und uns vom Strom zu trennen. Norbert hat danach in aller Seelenruhe das Programm nochmal eingetippt, und es auch gespeichert bekommen. Dennoch trat ein neues Problem auf. Für den Scanner brauchten wir noch 0 und 12 Volt Spannung. Aus diesem Dilemma half uns dann noch Manfred Döring, der als 6. und letzter vom SPC eintraf. Später traute sich Norbert dann doch noch, das MB02 anzuschliessen – und siehe – es ging. Danach haben wir uns viel mit Einscannen beschäftigt, was auch das Interesse der Joycer auf sich zog.

Also – um es gleich vorweg zu sagen: Edwins B-Link Kabel funktioniert super. Der grosse Vorteil ist, das man keinen Platz am Bus damit belegt. Allerdings wollte ich das ganze auch mal mit dem Comms-Interface via Nullmodemkabel probieren. Und siehe da: Das geht genau so gut und nach meinem dafürhalten auch genauso schnell.

Dieter Hucke, der ja nun auch an einem SAM in einem Gehäuse arbeitet, führte seinen



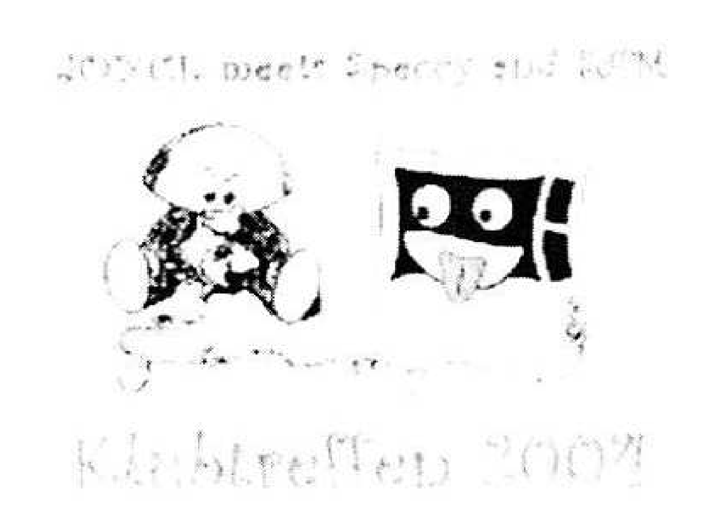
Joycer Chef Werner Neumeyer-Bubel (2. v.r.)



... and (Dieter Huckes) SAM



Gruppenbild Joycer, SPCler und sogar beides



Das „offizielle" Logo des diesjährigen Treffens



Probleme mit der SAM-Stromversorgung

SAM vor, soweit wie er fertig war. Dieter bevorzugt allerdings ein Metallgehäuse.
Auch wenn wir vom SPC nur wenige waren, zumindest in Punkto Fachsimpelei, Staunen und Ausprobieren, standen wir an diesem Tag den Joycern nicht nach. Also alles im grünen Bereich? Na, ein paar mehr vom Club hätten dem Treffen ganz bestimmt gut getan.
Die Joycer waren uns zahlenmäßig stark überlegen. Von ihren Aktivitäten habe ich diesmal allerdings nur wenig mitbekommen. Aber ich habe wieder viele tolle CP/M-Rechner gesehen, das erinnerte schon ein wenig an das Z-Fest in diesem Jahr. Und aus irgendeinem Grund wurde (nicht nur) mir auch des öfteren mitgeteilt, das es den Joyce erst ab 1985 gegeben hat, das verstehe wer will. Gut, den Spectrum hat es also schon vor dem Joyce gegeben... auch eher als die Rechner der CPC-Reihe... Was steckt da wohl dahinter? Ganz Gewitzte können eine Antwort im letzten Info finden... ;-)
Ich wüßte auch mal zu gerne, warum man den Joyce die Amstrad Geräte und den Spectrum +3, mit dem schon damals unüblichen 3 Zoll Disk-Format ausrüstete.
Und heutzutage - wo unsere Rechner eigentlich „out of time" sind, sind wir alle in der Lage, sowohl eine Harddisk, als auch ein CD-ROM anzusprechen. Die „Welten" rücken zusammen! Und da stellt sich mir doch schon fast automatisch die Frage, onb man nicht einen Joyce am SAM emulieren könnte?

Ich kann mir vorstellen, das ein Joyce mit diesem Equipment genauso viel Spaß machen kann, wie mein SAM. Ausprobieren würde ich das gerne mal, ich bin ja sogar im Besitz eines Joyce und Ansprechpartner hätte ich mit Sicherheit genug. Aber keinen Platz! Und an eine größere Wohnung ist im Moment nun wirklich nicht zu denken.
Es gibt wenig, was unsere Clubs und die Treffen unterscheidet. Eines davon ist, das die Joyce User AG ein eingetragener Verein ist, was ihnen jedesmal eine längere Versammlung beschert.
Auch diesmal haben wir gemeinsam zu Mittag gegessen. Das zeigt Gemeinsamkeit! Etwas, was ich an der 8-Bit Welt bis heute schätze und liebe.
Und nun schonmal ein ernstes Wort an ALLE Clubmitglieder: Der nächste Termin zum Notieren und Einplanen steht auch schon fest: Der 1. Oktober 2005!!!!!



Dieter im Gespräch mit SAM-Experte Ian



Nicht schlecht: Schrift über den Handscanner



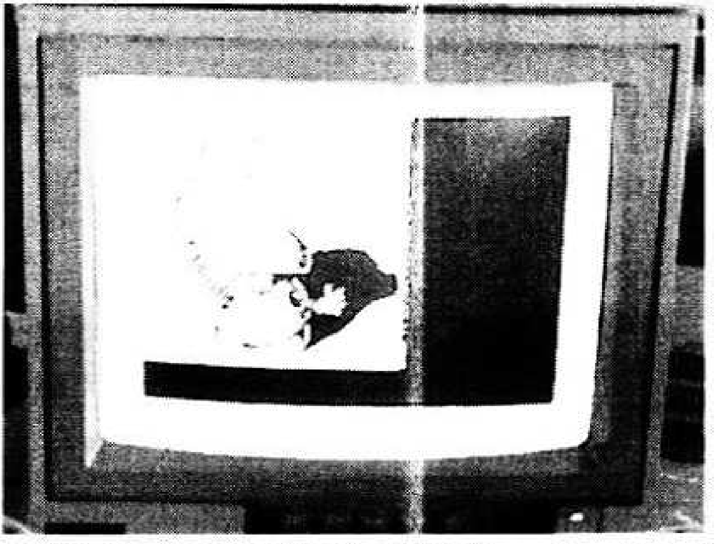
Handscanner am Spectrum in Aktion!

Summary

It was the second common meeting from the Joyce User AG and our SPC, and also if we were the minority of visitors, we had our fun and an interesting point to view. It was the first time, that we demonstrated a handscanner working with the Spectrum via an interface described long ago in this mag. The results were pretty good as you can see on the pictures above.
I continued to copy records from harddisk to harddisk and records to the laptop, however I had some unexpected problems with the power supply. As on the other meetings the data transfer worked very well via Edwin Blinks B-Link cable and my first try with my Comms-Interface should be a revelation for all SAM users, as they only need this interface and Edwins transfer program. Also I detected no difference in transfer speed (read more on the SAM pages).
The Joyce users are comimg very close to us with harddisk and CD-ROM support now. So I ask to myself if there is anybody who writes a Joyce emulator for the SAM? Maybe based on the existing CP/M?
As usual we had a joint lunch and a lot of good talks. Thats what I like with such 8-Bit meetings: There is a friendly atmosphere and the feeling of a community.
So I look forward to next year in October.



Manfred Döring und Norbert Opitz (SPC)



0 OK, 40:10.36361832 (SAM Spec Emulator)



Demmi und seine Freunde

Demmi hat ja nun in den Jahren seit der Entdeckung des ZX Spectrum viele Menschen kennengelernt, manche spielten nur eine kurze Rolle, manche aber tauchen öfters mal auf. Ich hab ja nun das Vorrecht, alle Tagebucheinträge zu kennen, und darum habe ich mal die Personen zusammengestellt, die neu in Demmis Welt sind. Zuerst ganz kurz zusammengefasst Demmis bisheriger Freundes- und Familienkreis:

Daniel Emil Michael, kurz Demmi, unser Held, Spectrumchaot und von Beruf ewiger Student.

Seine Eltern **Heiko** (Versicherungsverteter für synthetische grüne Herrensocken) **und Marianne**, Hausfrau, taucht eigentlich nur auf, wenn Netzkabel zum Stolpern einladen.......

Sammy: Demmis Bruder, berechnend und durchtrieben, aber manchmal auch nett......

Jello: Demmis bester Freund, als Träumer verurteilt, wenn er von einer Festplatte am Spectrum redet.

Onkel Hubertus, der Ingenieur der Familie, ist der Bruder von Heiko, also Onkel väterlicherseits.

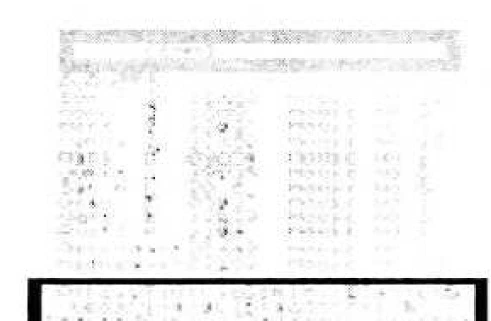
Onkel Sepp, auch Onkel Theo genannt, ist der Bruder von Marianne, also mütterlicherseits.

Jenni, Demmis hübsche und intelligente Freundin, die oft für einen Spectrum-Spieleabend das Kino opfern muß.

Ricardo Ratz, Schulkamerad von Demmi, absoluter Bastler, der sich aber oft weigert, die Gesetze der Physik anzuerkennen. Wozu einen Schaltplan, ein Praktiker weiß das auch so...... aber unterm Strich kamen nur geöffnete Gehäuse, unfertige Entwürfe und verlötete Platinen zum Vorschein! Sein liebstes Lesebuch hat den Titel „Mind Machine" und hat den verbalen Schlagabtausch zweier Elektronik-Freaks zum Inhalt.

Doktor Alexander Knorrel und sein Sohn **Rolfy Knorrel**, Vater und Sohn und fast immer zusammen. Demmi regt sich über deren Geiz und Sparsamkeit auf. Der Vater zog ihn mit der Erstellung einer Vereinsverwaltung etwas über den Tisch, und der Sohnemann macht dies mit den Mitgliedern seines Computerclubs, indem er die Artikel der Mitglieder einfach nur kopiert, zusammenheftet und fertig ist das Clubmagazin.

Nur gut, daß es sowas in Wirklichkeit nie gab oder geben wird..... oder doch?



Hanshinricht Aderfels, geb 16.06.1905, ein entfernter Verwandter von Demmi, der bereits die 80 überschritten hat und der seine adlige Abstammung immer wieder hervorkehren muß. Er ist der absolute Horoskop- und Astrologiefan, der geradezu in Extase verfällt, als er erfährt, daß man mit Demmis Spectrum auch Sternenbahnen berechnen kann. Nur gut, daß seine Frau Hulda eine überzeugende Argumentation bereithält.....

Denise Schöller, ist eine Nachbarstochter von Demmi, (quer über die Straße und dann beim Zigarettenautomat links, gleich das

nächste Haus), die sich total in Demmi verguckt, sehr zum Ärger von Jenni. Denise lockt Demmi mit allen weiblichen Rei-

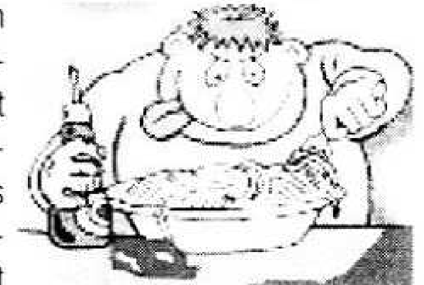


zen inclusive selbstgebackenen Plätzchen. Wer hätte gedacht, daß Jenni den Spectrum benutzt, um diese Widersacherin los zu werden?

Tante Maja, eigentlich keine richtige Tante. Sie ist die Schwester von dem Vater des Bruders von... nein, moment, die Kusine vom Vater der Tochter von...... nein, die Schwester des Schwagers der Mutter, ach nee, des..... also jedenfalls weitläufig verwandt! Demmis Vater Heiko wird von ihr auf die Idee mit der Spezialisierung auf grüne Herrensokken gebracht, und Demmi wird durch ihre Bemerkung, der Spectrum sei ein Mistkasten, zu ungeahnten Leistungen angespornt.....

Fabian Duffner, Elektronikhändler. Weil Demmi so ziemlich sein gesamtes Taschengeld in diesem Laden läßt, wird Fabian auf ihn aufmerksam, er weiß daß er Demmi als guten Kunden behalten muß. So bekommt Demmi schon mal aus der Elektronik-Wühlkiste etwas geschenkt, und manche Preisnachlässe sind Demmi ebenfalls sicher. Als er aber Demmi einen PC schmackhaft machen will, erlebt er eine herbe Überraschung!

Bodo Göll, etwas verfressener, übergewichtiger und tolpatschiger Freund von Demmi. Das heisst, er ist nur bis zum 15. Mai 1987 Demmis Freund, denn an diesem Tag tritt er auf den Spectrum drauf, und beendet damit nicht nur das elektronische Leben dieses Spectrums, sondern löst damit



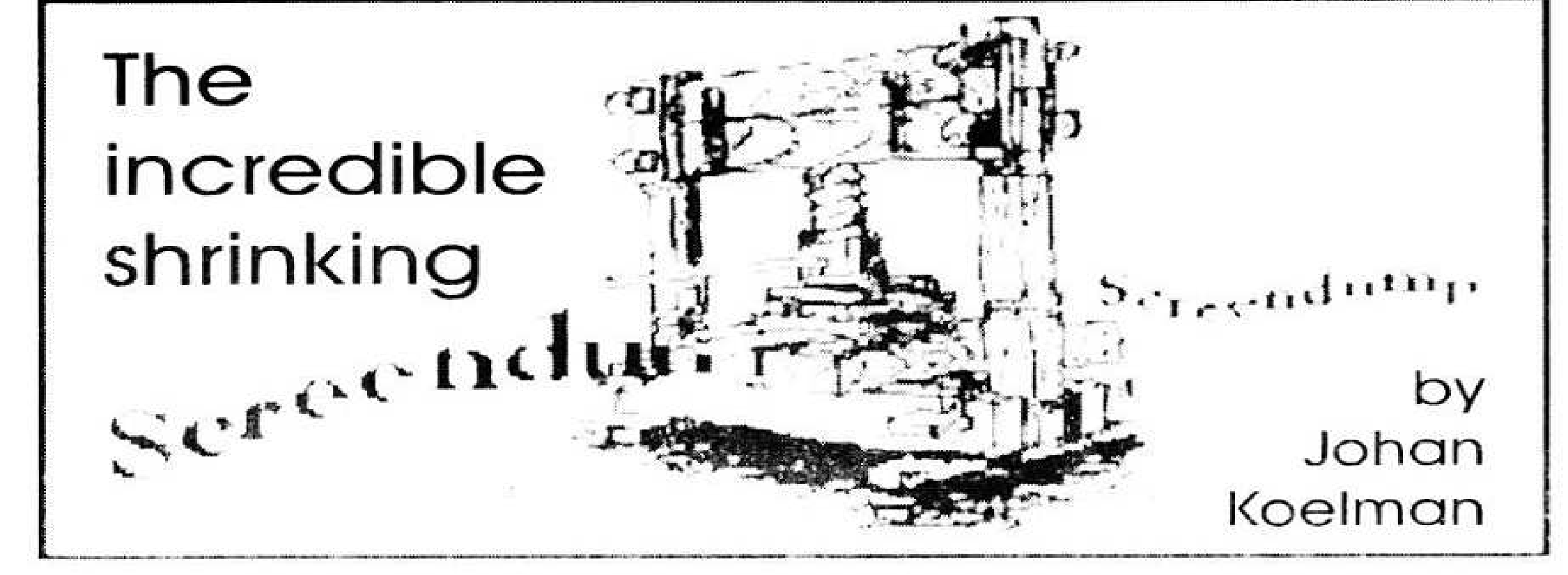
eine Kette weiterer Ereignisse aus, die ihn dazu veranlassen, Demmis Zimmer nicht mehr zu betreten......

Das sind also die Menschen, die in Demmis Welt eine Rolle spielen. Ich wünsche euch weiterhin viel Spass mit den Tagebüchern, und vielleicht knacken wir eines Tages das Tagebuch 1985, so daß noch weitere Tagebucheinträge dazukommen.

Der Autor, Dieter Hucke, Kassel

Summary

This article shows us the relationships and friends of Demmi, our hero, chaot and eternal student. The parents are named Heiko and Marianne and his brother is Sammy (normally nasty, but sometimes also a keen boy). Demmi has two uncles: Hubertus and Sepp.
Two persons are really important in his live: Jello, demmis best friend and sometimes called a dreamer when he is talking about a harddisk with the Spectrum, and Jenni, his beautiful and intelligent girlfriend (in one episode she uses the Spectrum to get rid of a "concurrency", in this case a girl named Denise Schöller).
There are many more persons who crossed Demmis way in his stories, some more or less important. From those, who are listed here, are worth to mention:
Ricardo Ratz, a computer freak who trends to ignore physical rules and dreams from a mind machine.
Dr. Knorrel and his son Rolfy. Rolfy has a computerclub with a magzine, which is easily done by bad copies.
Fabian Duffner, owner of an electronic shop, where Demmi got his electronic parts from (sometimes as a gift) and
Bodo Göll, was another, but bit overweighted friend of Demmi until 1987, when he steps on Demmis Spectrum, which ends its electronical existence.



The incredible shrinking Screendump

by Johan Koelman

As I was surfing the net on my (key)board I found a website about compiling a computer-program. The trick was to compile it in as less bytes as possible. From the normal standard compilation the writer used all kinds of tricks to reduce his program.

This made me think about the screendump for the ZX Spectrum from a few years ago. We stated that 37 bytes was the minimum, but is it?

The original 37-bytes program is this:

Start with LLIST USR 50000

```
        org     50000
        dump    50000

start   ld      de,#0D00
nline   ld      hl,table-1
        ld      c,e
print   ld      b,(hl)
        inc     hl
        ld      a,(hl)
        rst     16
        ld      a,(hl)
        inc     de
        cp      d
        ret     z
        jr      nc.print
nbyte   dec     b
        ld      a,b
        call    #22B1
        ld      a,(hl)
        rst     16
        inc     b
        djnz    nbyte
        jr      nline
table   defb    13,27,"J",27
        defb    27,"K",192,0
```

After looking at this program I needed to try to get it once again shorter. At first I tried to alter the screen printing routine.

```
        org     50000
        dump    50000

start   ld      de,#0D00
nline   ld      hl,table-1
        ld      c,e
print   ld      b,(hl)
        inc     hl
        ld      a,(hl)
        rst     16
        ld      a,(hl)
        inc     de
        cp      d
        ret     z
        jr      nc.print
nbyte   ld      a,255
        add     a,b
        jr      nc,nline
        call    #22B0
        ld      a,(hl)
        rst     16
        jr      nbyte
table   defb    13,27,"J",27
        defb    27,"K",192,0
```

But it didn't win any byte. However... the printing the table and screen can be added together since the test for end of line on screen is now in front of the print. The test for the last byte of the table should be done before the print.

```
        org   50000
        dump  50000

start   ld    de,#0D00
nline   ld    hl,table-1
        ld    c,e
print   ld    b,(hl)
        inc   hl
        ld    a,d
        inc   de
        cp    (hl)
        ret   z
nbyte   push  af
        ld    a,(hl)
        rst   16
        pop   af
        jr    c,print
        ld    a,255
        add   a,b
        jr    c,nline
        call  #22B0 ;   call also
                        resets carry
        jr    nbyte
table   defb  13,27,"J",27
        defb  27,"K",192,0
```

Working, but still no byte won. Somehow the test of end of table should not be done with (hl), because you would be testing the screencontents as well. If the last byte from the table would be placed in a free register then the testing can be done with that register and you wont be needing the PUSH AF and POP AF. To get a free register DE-register needs to get lose. The counting for the X/Y-coordinates should be done (again) by the BC as in the version of 40 bytes. This results in the following program.

```
        org   50000
        dump  50000

start   ld    c,255
nline   ld    hl,table-1
print   inc   bc
        dec   b
        ld    b,(hl)
        jp    z,#1FF8
        inc   hl
        ld    d,(hl)
nbyte   ld    a,(hl)
        rst   16
        ld    a,d
        and   d
        jr    nz,print
        ld    a,255
        add   a,b
        jr    nc,nline
        call  #22B0
        jr    nbyte
table   defb  13,27,"J",27
        defb  27,"K",192,0
```

This programs assume that B hold another value than 0 by entering. This is always true, because BC points to the start of the program thanks to the BASIC-call. After the first complete loop B holds 0, testing on value 1 (reached after 256 times) makes it possible to complete the program with the printing of the last carriage return through the ROM and the printing goes over just 1 RST 16, but still no byte won in the program.

Then it hit me.....

The test for the last value of the table can also be done by adding two numbers and creating a carry and not creating a carry at the last byte. The values 243 to 255 will do this job. 255 however is the perfect value for it, because when 0 added to it it will keep the value 255, which is needed for the screen-printroutine. The program is now this and 1 byte shorter: 36 BYTES !!!!

```
        org   50000
        dump  50000

start   ld    c,255
nline   ld    hl,table-1
print   inc   bc
```

```
              dec    b
              ld     b,(hl)
              jp     z,#1FF8
              inc    hl
              ld     d,(hl)
nbyte         ld     a,(hl)
              rst    16
              ld     a,255
              add    a,d
              jr     c,print
              add    a,b
              jr     nc,nline
              call   #22B0
              jr     nbyte
table         defb   13,27,"J",27
              defb   27,"K",192,0
```

Yahoo, the program is now less than 50% of the original code from the early 1990's.
But is this the limit?? The next day I wondered whether the print of the last carriage return could be done by the table like the original 37 bytes version did. The problem is that just altering LD C,254 won't do. The test by the change from 255 to 0 is done with the B-register.

By entering the loop when C goes from 255 to 0 the B-register won't hold the right value after 257 times. B then holds the value of the previous last value of the table and will therefore never reach zero when lowered by one (DEC B). But if I can manage to let B point to the last PRINTED value of the table then on re-entry B would be loaded with zero and the next increment of C will make B 1 and the test on RET possible. The program became this:

```
        org    50000
        dump   50000

start   ld     c,254         C holds X-coordinate.
                             B always <> 0
nline   ld     hl,table-1    the controltable must be
                             printed on every line
print   inc    bc            when C becomes 0 B
                             is increased
        dec    b             test for return
        ld     b,h           High number in B to
                             undo LLIST
        ret    z             The end after 258 times
                             INC BC
        ld     b,d           Previous tablebyte to B,
                             also counter 192 in the
                             end
        inc    hl            Next byte in table
        ld     d,(hl)        D will hold last printed
                             tablebyte
nbyte   ld     a,(hl)        Fetch value from table
                             or screen
        rst    16            The actual printing
        ld     a,255         Preload A for test table
                             and "DEC B"
        add    a,d           Add last tablebyte
                             printed
        jr     c,print       On CARRY, do next
                             tablebyte
        add    a,b           A always holds 255 so
                             A becomes B-1
        jr     nc,nline      When B holds zero the
                             line is done.
        call   #22B0         Save A in B and
                             calculate screenaddress
        jr     nbyte         Print the screen by the
                             printroutine
table   defb   13,27,"J",27  Second 27 is printer de-
                             pendend but mostly
        defb   27,"K",192,0  192 patterns follow
```

In this program another assumption is made. The D-register isn't allowed to have the value of 1 on entry. Since the call LLIST USR 50000 makes DE point to a RAM-address this will not occur. Is this the shortest routine? For now - when placed on every possible memory-address - it is. If however you place your routine on #nnFE then the C-register is preloaded with 254 and you can enter the routine at NLINE, making it 33 bytes.

Unglaublich! Joahn Koelman hat es wieder getan!!! Er hat seine vor einigen Jahren auf 37 Byte gebrachte Screendumproutine auf jetzt 33 Byte heruntergeschraubt! Geht´s noch kürzer?





Fantasy World Dizzy

Mit dieser Beschreibung soll die Sammlung der ergründeten Dizzy-Adventures (Aufstellung im SPC-Heft März/April 2004, S. 23) erweitert werden.

In diesem Adventure finden wir wieder das uralte Motiv, in dem ein heldenhafter Mann seine heiß geliebte Dame nach Überwindung von Hindernissen und Bestehen von Abenteuern aus einer Gefangenschaft befreien muß. In unserem Abenteuer spielt Dizzy den Befreier, den wir durch 49 Screens (+ 2 Titelbilder) zu führen haben. Er muß seine Freundin Daisy aus der Gefangenschaft in einem Wolkenschloß befreien.

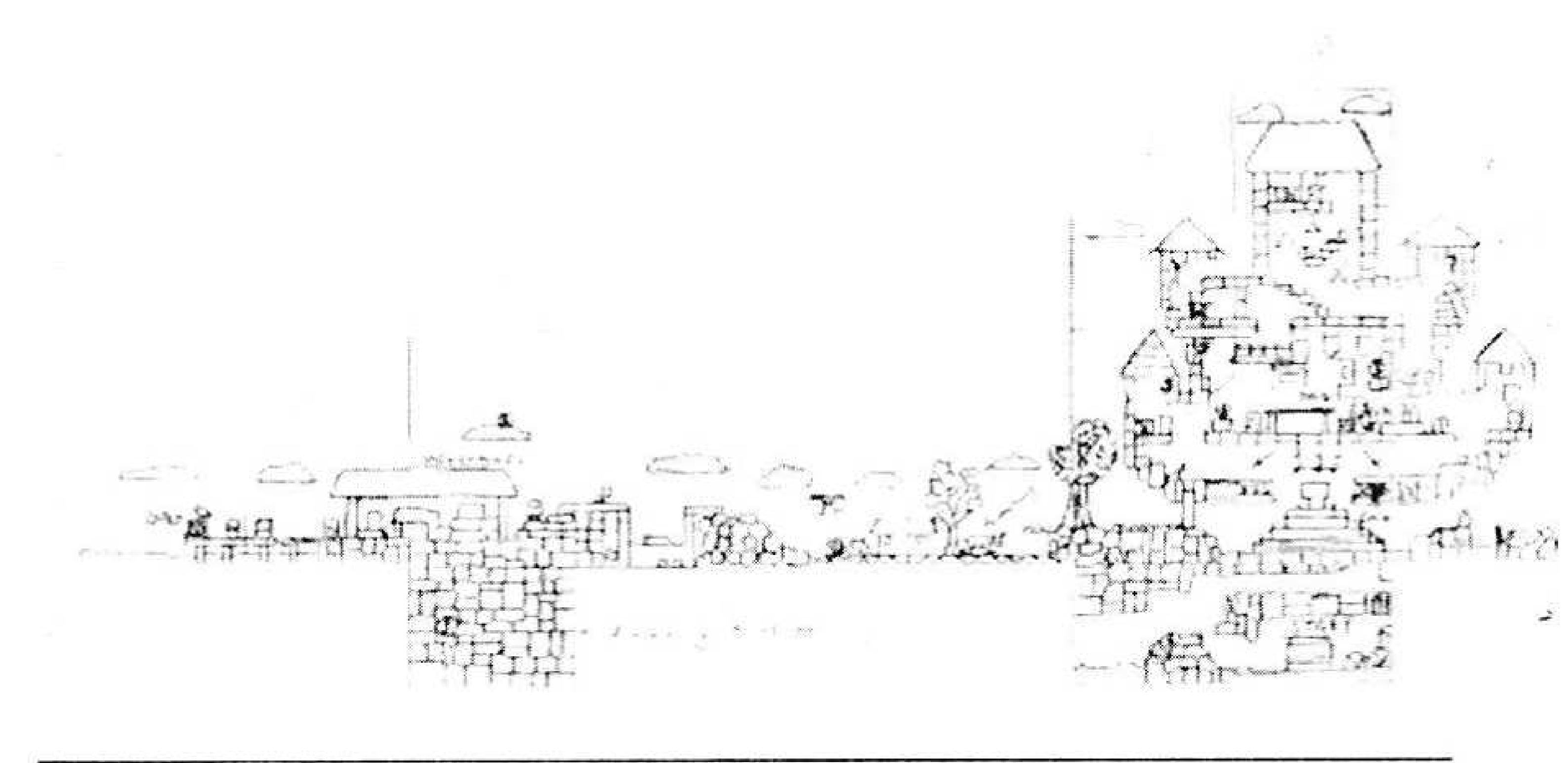
Gleich an dieser Stelle möchte zuerst meinen Dank an Harald Lack für wertvolle Hinweise zum Programm aussprechen.

Wesentliche Erleichterungen im Spielablauf bringt die Anwendung eines Lebenspokes. Nähere Angaben hierzu sind am Ende des Artikels zu finden.

Es sei vorab hier empfohlen, zunächst bis zur Befreiung von Daisy die vorhandenen Geldstücke an ihrem Ort zu belassen und noch nicht zu sammeln. Das soll später zu geeigneter Zeit kontrolliert erfolgen.

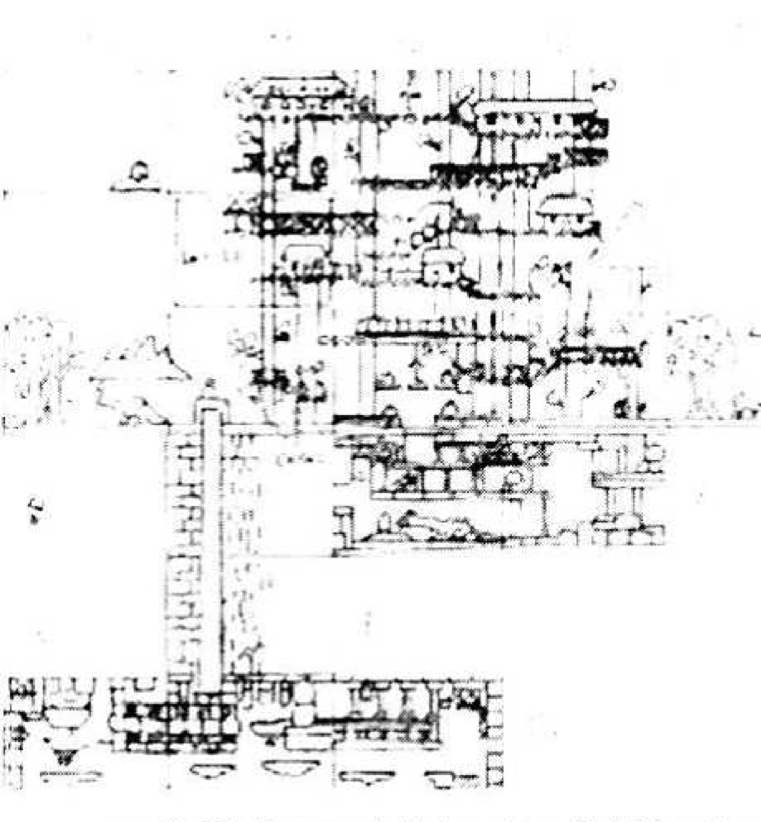
Im Folgenden werden die Screens mit den Koordinaten des dargestellten Planes benannt.

Das Adventure beginnt in einem Gefängnisraum E8, in dem ein Trollwächter den Ausgang aus einem Hintertürchen verwehrt. Gibt man dem Troll einen grünen Apfel, den man schon bei sich hat, erteilt er gute Ratschläge zum weiteren Vorankommen. Man soll das Brot und den Wasserkrug nehmen. Mit dem Wasser das Feuer löschen. Nach D7 gehen. Dort den schweren Stein nehmen. Dann in den Gang rechts oben und dort das Brot ablegen. Die hin und her laufende Ratte frißt das Brot und verschwindet. Somit wird der Weg hoch nach D8 frei. Dort den Stein ablegen. Nun nach links oben hin zum Schalter gehen. Diesen betätigen. Das darunter befindliche Gatter beginnt dadurch sich rhythmisch zu öffnen. Weiter hoch bis in C8. Dort erhält man von Denzil ein Stück Seil nachdem man sich mit ihm unterhalten hat. Nun auf den Tisch springen und auf diesem so weit nach links gehen, daß man praktisch über die Kante hinaus steht. Nach links auf den Sims und nach rechts hoch springen. (Solche Rand-Sprungtechniken sind im weiteren Verlauf des Spiel noch einigemal zu praktizieren). Weiter hoch bis in A8. Den dort befindlichen Knochen aufnehmen. Nach B9, den dort vorhandenen Schlüssel nehmen. Herunter bis zum abgelegte Stein. Diesen gegen den Schlüssel umtauschen. Nun mit dem Knochen und dem Stein nach links durch das Gatter bis zum Felsvorsprung. Herunter springen, nach rechts, den Knochen gegen den dort befindlichen Stein umtauschen. Schnell wieder hoch auf den Felsvorsprung, damit man nicht von Armarog erwischt wird. Er kommt jetzt unter den Vorsprung und ist für immer mit dem Knochen beschäftigt. Der Weg nach links ist nun frei. Diesen bis zur Kante des Wassergrabens gehen. Vorsicht vor dem aggressiven Vogel. Man geht am besten weiter, wenn der Vogel nach rechts geflogen ist. An der Kante die beiden Steine ins Wasser werfen. Dadurch steigt der Wasserpegel und ermöglicht so den Sprung vom schwimmenden Brett auf die linke Kante. Sichereres Springen wird zwar ermöglicht, wenn man den Stein vom rechten Ufer des Gewässers in D9 holt und diesen auch in das Wasser wirft. Dies ist aber nicht unbedingt notwendig, zumal man da erst noch der Gefräßigkeit des dortigen Krokodils entgehen



Liste der aufnehmbaren Gegenstände

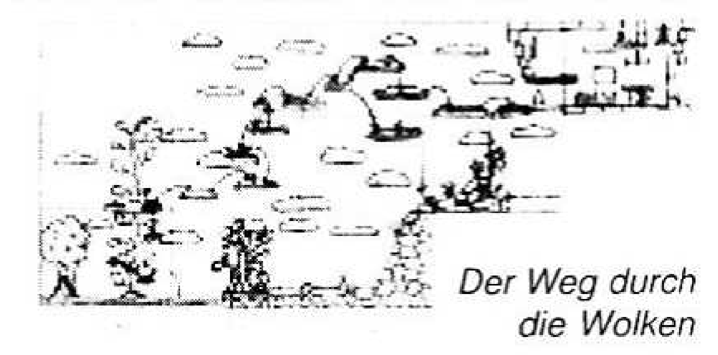
Gegenstand	In Bild	Anmerkungen
GREEN APPLE	E8	Wird schon getragen. Für Troll in E8
STALE LOAF OF BREAD	E8	Für Ratte in E8
JUG OF COLD WATER	E8	Für Feuer löschen in E8
BOTTLE OF WHISKY	D9	Besser nicht nehmen. Macht unkontrollierbare Aktionen
ACUTE PIGMY COW	D14	Zum Tausch für Bohne in G10
LARGE ROUND HOLE	C12	Besser nicht nehmen. Verursacht unkontrollierbares Ablegen von Gegenständen
BRASS DOORKNOCKER	B13	Öffnet Tür zu B7
HEAVY BOULDER 3x	D6 D9 E7	Zum Heben des Wasserpegels in D4
PIECE OF ROPE	C8	Nach Gespräch mit Denzil vorhanden. Verwendung nicht geklärt
SLEEPING POTION	D1	Nach Gespräch mit Dozy vorhanden. Zum Einschläfern des Drachens in D10
GOLDEN KEY 4x	B9 D4 D16 G12	Zum Einschalten der Fahrstühle in D12
MEATY BONE	A8	Zum Füttern von Armorog in D6
BEAN	G10	Erhält man vom Ladenbesitzer im Tausch gegen die Acute Pigmy Cow
CROWBAR	B12	Nach Gespräch mit dem Alten vorhanden. Zum Öffnen des Brunnens in D11
RUSTY PICKAXE	B11	Zum Durchbruch von E13 nachE12
HEAVY DRAGON EGG	B17	Zum Beruhigen des Drachens in B12
OLD THICK RUG	E12	Zur Auflage auf die Spieße in B18
EMPTY BUCKET	B7	Zum Gießen der Bohne in D14



muß. Weiter nach links, den Schlüssel aufnehmen. Weiter nach links bis zu Dozy in D1. Vorher Vorsicht vor dem Loch in der Pier in D2. Nach einem Gespräch mit Dozy erhält man von ihm einen Schlaftrunk. Mit diesem nach rechts bis D10 zum Drachen. Den Trunk möglichst nahe zum Drachen ablegen. Dieser nimmt ihn und schläft für immer. Nach links bis in den Raum B9, den abgelegten Schlüssel aufnehmen.

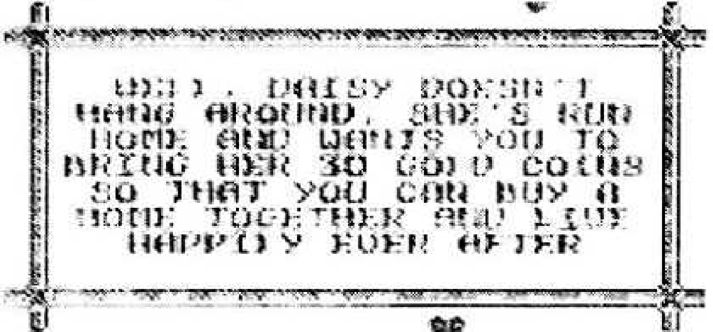
Nach rechts bis in D13, nach links unten in den Schalterraum D12. Dort die Schlüssel in die Fahrstuhlschalter rechts unten und links oben stecken. Nach rechts gehen. In D14 die Kuh aufnehmen, nach rechts, in D16 den Schlüssel aufnehmen. Zurück in den Schalterraum D12, den Schlüssel in den Fahrstuhlschalter links unten stecken. Nach rechts bis D14. Im Baum ist eine Plattform versteckt auf die man springen muß. Von ihr aus kann man auf den Geländergang in D13 springen. Dann mit Hilfe von Sprüngen und Lifts hoch bis B12. Dort mit dem Alten sprechen, die erscheinende Crowbar aufnehmen. Nach links und herunterspringen. Man landet beim Drachen. Nach rechts auf den Brunnen in D11. Den darauf befindlichen Sack kann man nehmen, seine sonstige Bedeutung ist unbekannt. Die Crowbar benutzen. Man fällt in den Brunnen in eine Welt , in der alles auf dem Kopf steht. Nach links, warten bis der Ladenbesitzer kommt, ihm die Kuh geben. Man erhält von ihm dafür eine Bohne. Nach rechts in G12, dort den Schlüssel nehmen. In das Brunnenloch springen, man fällt wieder nach oben.

Wieder in den Fahrstuhlschalterraum gehen und den Schlüssel in den letzten Schalter rechts oben stecken. Somit sind nun alle 4 Fahrstühle im Betrieb. Nach rechts, in D14 die Bohne ablegen. Nun wieder hoch bis in Raum B11 mit Hilfe von Sprüngen und Fahrstühlen. Dort die rostige Kreuzhacke aufnehmen, nach B13, dort den Türklopfer aufnehmen. Dann wieder nach links und herabspringen. Landung beim Drachen. Nun nach links und hoch nach B8, dort links an der Tür den Türklopfer betätigen. Der Zugang zum Raum wird frei. Den Eimer nehmen. Wieder herunter und nach rechts bis zum Teich in B16, den Eimer mit Wasser füllen. Nach links zur



Der Weg durch die Wolken

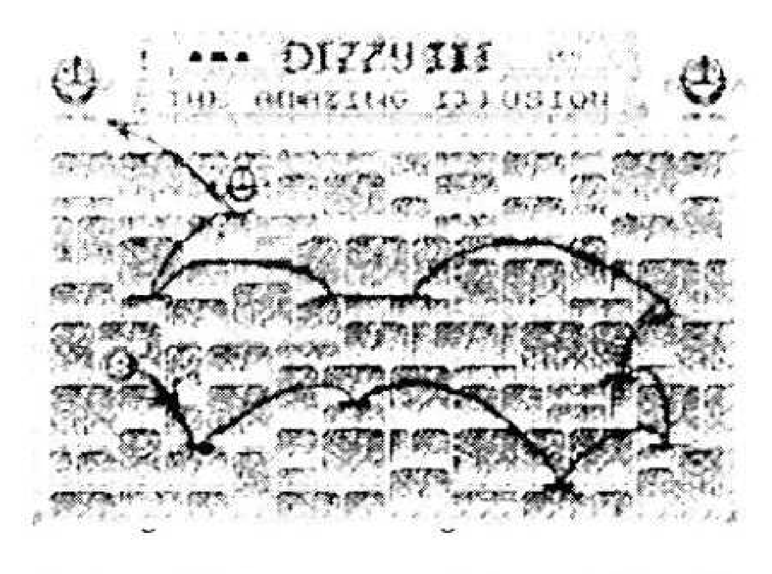
Manure in D14, die dort liegende Bohne nehmen und an der Manure ablegen, das Wasser aus dem Eimer auf die Bohne gießen. Sofort wächst daraus ein Bohnenstengel in die Höhe. Den Bohnenstengel hinaufklettern und über die Wolken bis B17. Für die Sprünge bis da hinauf habe ich einen Extraplan gemacht und den Weg mit den sicheren Positionen eingezeichnet (S. 19 unten). Zu beachten sind die sicheren Plattformen in den Wolken mit vorhandenen Löchern. Bei Leichtsinn muß man die Klettertour mit den Sprüngen gegebenenfalls mehrfach wiederholen. In B17 angekommen, findet man dort ein Ei zum aufnehmen. Jetzt von der Wolke zum Vulkankrater in C17 herabspringen. Nach links bis D12. Hinunter bis zum Ei in E12, das mitgebrachte Ei mit ins Stroh zu dem vorhandenen legen. Der Drache läßt einen nun passieren. Im Raum E13 unterhalb des Geldstückes die Kreuzhacke betätigen, dadurch wird der Weg zu der alten Auflage in E12 frei, diese aufnehmen. Man sollte sich jetzt wieder mit dem Troll, der die Tür rechts bewacht, anlegen. So verschwindet der Troll aus Raum E8 unter dortiger Hinterlassung eines Geldstückes. Weiterhin ist für den Troll keine weitere Bedeutung bekannt. Mit der Auflage klettert man nun wieder bis B17 und B18. Dort die Auflage auf die Spieße legen.



Wie wir später erleben werden, wird Daisy einen Wunsch zum Kauf eines Hauses äussern, für das 30 Geldstücke erforderlich sind. Diese Geldstücke sollte man jetzt zuerst einsammeln, ehe man den Fahrstuhl mit Daisy herabläßt und sie durch Berührung endgültig erlöst.

Das erste Geldstück (1) ist sofort unter dem Tisch in Daisys Gefängnisraum aufzunehmen, damit der Zugang zu ihm durch den heruntergelassenen Fahrstuhl nicht blockiert wird. Das Herunterlassen erfolgt durch Betätigen des Schalters in B18, den man durch den Raum B17 erreichen kann. Nach links, am Wolkenloch herunter springen, dort ist in C17 Geldstück (2). Weiter links, in D15 ins Gras rechts von Dylan stellen. Nach links in den Baum springen, man landet auf einem Ast. So weit als möglich nach links bewegen, nach links springen, um auf einem anderen Ast zu landen, das Laub nehmen und darunter das versteckte Geldstück (3). Das Laub ablegen. Nach links den Bohnenstengel hoch. Die Wegekarte hierzu liegt, wie oben erwähnt, vor. Vom Stengel aus 3 Wolken hoch, (4) nehmen, 4 Wolken weiter, (5) nehmen. Von Wolke links auf die Wolke darunter springen, von dieser rechts herunter auf die Wolke, (6) nehmen. Nach links herabspringen. Weiter nach links bis in den Fahrstuhlkontrollraum. In der Mitte hinunterspringen, (7) links nehmen. Mit dem Fahrstuhl weiter hinunter. Nach rechts, in E13 die (8) links oben holen. Wieder nach oben aus dem Fahrstuhlkonrollraum rechts heraus. Vom Baum in D14 nach links auf den Geländergang springen. Diesen bis ganz nach links gehen. Ein Stück Geländer herausnehmen, (9) nehmen. Geländerstück ablegen. Ein Stück nach rechts und dann nach links auf den Steg über dem Kontrollraum springen. Nach links bis zum Brunnenschacht, hinein. Nach links. Dort (10) nehmen. Nach rechts in G12. (11) links oben holen. Nun im Schacht wieder hoch. Das Laubbündel über dem rechten Brunnenrand wegnehmen, darunter (12) nehmen. Auf den Geländerweg rechts springen, bis zu Geländerstück links am rechten Baum. Dieses wegnehmen, (13) dahinter nehmen. Geländerstück ablegen. Weiter links nach D8. Rechts hoch springen, (14) hinter dem dritten Geländerstück nehmen. Geländerstück ablegen. Nach rechts hoch springen, (15) in Türmchen nehmen. In

das linke Türmchen in C7 gehen. (16) nehmen. Nach rechts in Denzils Zimmer C8 gehen (17) nehmen. Hoch nach B8. (18) nehmen. herunter und nach links bis D5. (19) am Baumstumpf nehmen. Nach links bis in das Warenhaus D3. Von der rechten Kante der grünen Kiste aus auf den rechts befindlichen roten Pfeiler des Hauses springen. von dort aus auf die Wolke darüber, (20) nehmen. Auf die linke Kante der lila Kiste rechts der grünen stellen. nach links springen. Man fällt in den Spalt der anderen lila und grünen Kiste in die Illusion E3.



Dort gemäß des gesondert dargestellten Lösungsweges (21) nehmen. Nach rechts oben aus der Illusion herausspringen. Im Warenhaus auf die äußerste linke Kante der linke blauen Kiste stellen und nach rechts springen. In dem Spalt, in den man dann fällt (22) nehmen. Nach rechts und hinunter bis in den Startraum E8. Dort ist der Troll verschwunden dafür liegt (23) da. dieses nehmen. Nun hoch und nach rechts bis über den Kontrollraum und nach D13. Weiter hoch bis C12. Bis oben rechts vom mittleren Baumstamm gehen. Hinter dem Geländer (24) holen. Hoch nach B11. (25) am Baumstamm holen. Mit dem Fahrstuhl hoch. rechts bis B13. Am rechten Ende des Ganges (26) nehmen. Nach links bis ans äußerste Ende des ins Freie ragenden Ganges gehen. Nach links auf die Wolke springen. (27) nehmen. Von Wolke herabspringen, nach rechts bis D13. (28) am rechten Baum nehmen. Jetzt wieder am Bohnenstengel hoch und über die Wolken bis in Daisys Gefängnisraum B18.

Leider ist es mir nicht gelungen das Geldstück (29) zu finden. Wer kann hier helfen? Die Nummer (30) sollte hinter einem Fenster erreichbar sein, nachdem man Daisy einmal berührt hat. ehe das endgültige Spielende erreicht ist. in dem Daisy und Dizzy in ihrem Häuschen glücklich vereint sind.

Hier wieder meine Bitte um Hilfe an die SPC-Leser. vielleicht einen Weg zu finden. wie das letzte Lösungsprozent zu erreichen ist. An dieser Stelle möchte ich auch noch einmal auf meine Bitte im SPC-Heft März /April 2004. Seite 23. hinweisen.

Auch zu diesem Adventure gibt es einen Lebenspoke. der das Erkunden des Abenteuers ungeheuer erleichtert, insbesondere, daß man bei Verlust der gegebenen 3 Leben nicht immer wieder an den Spielanfang zurückgeworfen wird.

Der Lebenspoke lautet: POKE 63001,0 (unendl. Leben). Er ist anwendbar sowohl für die 48k- als auch für die 128k-Version.

Weiterer Hinweis: Z80-Snaps sind auf der SPC-Weihnachts-CD 2000 unter

D:\Spectrum\Software\Programs\D\ als Dateien *Dizzy3.Z80* und *Diz3-128.Z80* enthalten.

Heinz Schober, im Juli 2004
Taubenheimer Straße 18, 01324 Dresden

Summary

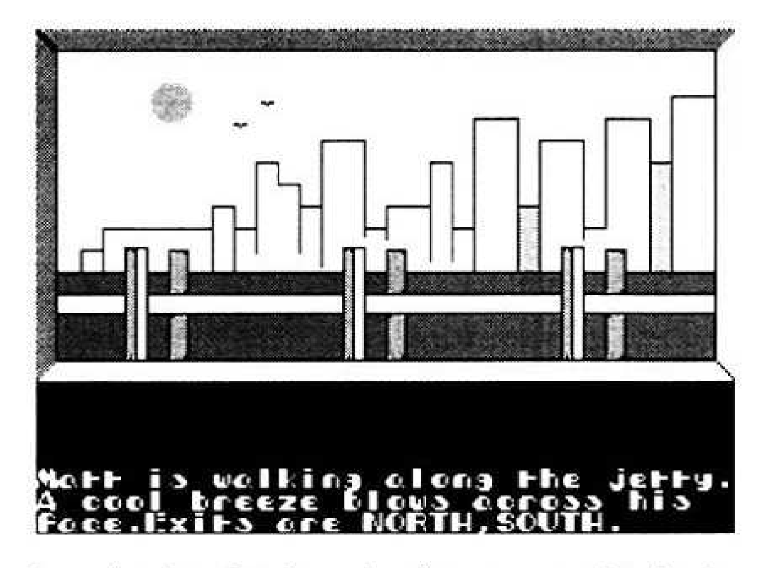
Another great map done by Heinz Schober for "Fantasy World Dizzy". And some hints to solve the way through the clouds and through the "Amazing illusion". To play you can follow the tips in the german text using the coordinates shown as B3, E5 etc. Please tell us if you found the coins (29) and (30), Heinz hasn´t found. You will make Daisy, Heinz and us all happy.

Matt Lucas

Hallo Adventurefreunde!!

Bei unserem heutigen Programm verlassen wir einmal die für viele Adventuregames so beliebten Fantasywelten und widmen uns einem sehr irdischen Problem. Bei Matt Lucas aus dem Hause Players übernimmt der Spieler die Rolle des Polizisten Lucas, der seinen entführten Freund und Kollegen John Harpinger finden muß. Das ganze spielt in einer Großstadt, anscheinend amerikanischen Zuschnitts, und die uns bekannten Probleme dieser Städte (Diebstahl, Raub und Mord usw.) sind auch in diesem Programm symptomatisch vorhanden. Es macht also schon einmal Sinn, auch zwischen den Zeilen zu lesen. Leider ist die Textausgabe mit einer sehr futuristischen Schrift oft nicht sehr gut lesbar, was der Spielfreude manchmal dann doch etwas abträglich ist, aber es ist nun mal nicht zu ändern und wir müssen es wohl oder übel akzeptieren. Da wir unsere Aufgabe schon kennen und auch sonst nichts mehr zum Spiel zu sagen ist, können wir uns jetzt sogleich dem beigefügten Plan mit seinen 80 Locations widmen. Noch ein Wort zu den Locationsbeschreibungen. Manchmal wiederholen sich mehrere Abschnitte (insbesondere in ziemlich großen Höhlensystem oder während der langen Schiffahrt auf dem Meer) immer wieder und der Spieler wäre unseres Erachtens für eine kleine Abwechslung in den Ortsbeschreibungen recht dankbar gewesen. Aber das kennt man ja auch aus anderen Programmen und soll hier auch nicht groß breitgetreten werden. Nun aber die Locations, die wir auf unserer Suche nach John Harpinger antreffen:





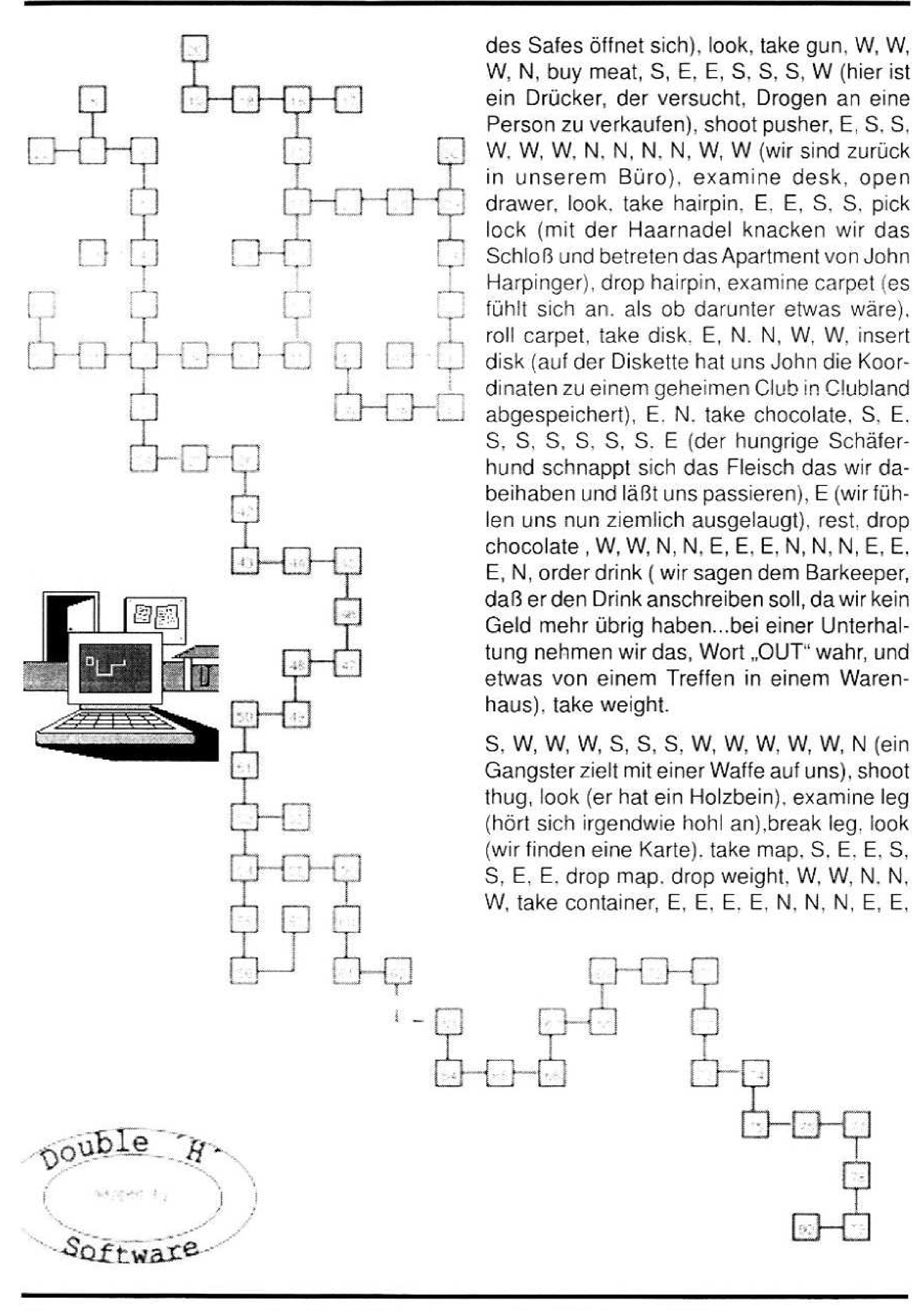
01) Walking along the Jetty
02) At a road / car
03) Walking along the busy street
04) Near Harpinger´s place
05) Near the precinct
06) Outside the precinct
07) Inside the precinct
08) In an ajoining room / faulty vending machine, money, bar of chocolate
09) Walking by the sea
10) Walking along by the sea A / banana skin
11) At a T-junction
12) Strolling through the city
13) Near a T-junction
14) In the heart of the city
15) Strolling into the suburbs
16) Outside Phil's place
17) In Phil's place / vase, safe, note, gun
18) Strolling along a road / shoe
19) At a turn in the road
20) In the butchers / sawdust, meat
21) In a flat / pusher
22) By his and John's desk / desk, hairpin, computer
23) In Harpinger's apartment / carpet, floppy disk
24) On the end of the Jetty

25) Near his boat
26) On his boat
27) On the east side of the city
28) In the more sleazy part of the city
29) Walking through clubland A
30) In a club / weight
31) Walking along by the sea B / empty container
32) By an old warehouse
33) In a warehouse / thug, wooden leg, map
34) Walking through clubland B
35) On a street with bungalows on both sides / tube
36) Outside Joe´s place
37) By the sea A / tyre
38) By the sea B
39) Outside the filling station
40 In the filling station / car
41) Inside Joe´s place / picture, key
42) Sailing on the open sea A
43) Sailing on the open sea B
44) Sailing on the open sea C
45) Sailing on the open sea D
46) Sailing on the open sea E
47) Sailing on the open sea F
48) Sailing on the open sea G
49) Sailing on the open sea H
50) Sailing on the open sea I
51) Sailing on the open sea J
52) On an island
53) In a pleasant cove
54 In a leafy glade
55) Walking nervously through the wood
56) By a big tree
57) On top of a big tree
58) Walking through a leafy glade
59) On the east side of the island
60) In a wood / bottle
61) In a clearing
62) In a very spooky place / gravestone
63) In a smelly cold cave
64) In a cave A
65) In a cave B
66) In a cave C
67) Walking through a cave system
68) In a cave D
69) In a cave system A
70) In a cave E
71) In a horrible cave system
72) In a horrible cave A
73) In a cave F
74) In a damp cave A
75) In a horrible cave B
76) In an underground cave system
77) In a smelly cave
78) In a damp cave B
79) In a cave system B
80) In a small room / John Harpinger

Das waren Sie also, alle Locations, die uns in der nachfolgenden Gesamtlösung gleich wieder begegnen werden. Doch starten wir ohne Verzögerung zu unserer Rettungsaktion. Ausgehend von unserer Startposition . .... on a Jetty .... geht es so weiter:

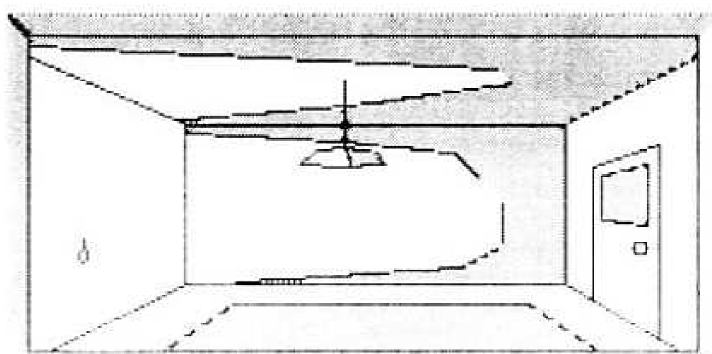
N, examine car (es ist zusammengebrochen), N, N, N, N, W (wir erhalten einen Anruf von den Kidnappern, die uns mitteilen, daß wir unseren Freund nie finden werden und uns bereits an dieser Stelle zum Aufgeben raten. Aber da haben die Typen nicht mit uns gerechnet...), N (hier treffen wir Phil, der uns wieder mal einfach ignoriert), kick machine, look (aus der Maschine fallen ein paar Münzen sowie eine Tafel Schokolade. Man weiß ja nie, wofür das gut sein kann. Momentan ignorieren wir die Schokolade und widmen uns nur dem Geld), take money, S, E, S, S, S, S, E, E, E, N, N, N, N, N, E, tip vase, look, take note, read note (darin steht 685743), drop note, dial 685743 (das Zahlenschloß





des Safes öffnet sich), look, take gun, W, W, W, N, buy meat, S, E, E, S, S, S, W (hier ist ein Drücker, der versucht, Drogen an eine Person zu verkaufen), shoot pusher, E, S, S, W, W, W, N, N, N, N, W, W (wir sind zurück in unserem Büro), examine desk, open drawer, look, take hairpin, E, E, S, S, pick lock (mit der Haarnadel knacken wir das Schloß und betreten das Apartment von John Harpinger), drop hairpin, examine carpet (es fühlt sich an, als ob darunter etwas wäre), roll carpet, take disk, E, N, N, W, W, insert disk (auf der Diskette hat uns John die Koordinaten zu einem geheimen Club in Clubland abgespeichert), E, N, take chocolate, S, E, S, S, S, S, S, S, E (der hungrige Schäferhund schnappt sich das Fleisch das wir dabeihaben und läßt uns passieren), E (wir fühlen uns nun ziemlich ausgelaugt), rest, drop chocolate , W, W, N, N, E, E, E, N, N, N, E, E, E, N, order drink (wir sagen dem Barkeeper, daß er den Drink anschreiben soll, da wir kein Geld mehr übrig haben...bei einer Unterhaltung nehmen wir das, Wort „OUT" wahr, und etwas von einem Treffen in einem Warenhaus), take weight.

S, W, W, W, S, S, S, W, W, W, W, W, N (ein Gangster zielt mit einer Waffe auf uns), shoot thug, look (er hat ein Holzbein), examine leg (hört sich irgendwie hohl an),break leg, look (wir finden eine Karte), take map, S, E, E, S, S, E, E, drop map, drop weight, W, W, N, N, W, take container, E, E, E, E, N, N, N, E, E,



E, S, S, take tube, examine tube, S, S, W, W, N (hier gibt es ein Auto mit einem offenen Tankdeckel). insert tube (in die Tanköffnung). suck tube (damit füllen wir Benzin in den mitgebrachten Container). S, E. E, N, knock (Joe läßt uns ein). examine picture, move picture, look (auf der Rückseite des Bildes ist ein Zündschlüssel befestigt), take key, E, N, N, N, W, W, W, S, S, S, W, W, W, S, S, E, E (wir füllen das Benzin aus dem Container in den Tank des Bootes), drop container, take map, take weight, take chocolate, read map (es ist eine Seekarte mit Richtungsangaben), insert key (wir starten das Boot und verlassen den Hafen in Richtung Meer).

S, S, E, E. S, S, W, S, W, S, S (wir haben nunmehr eine Insel erreicht). E, W, S (Pfeile werden auf uns abgeschossen). duck (sie verfehlen uns). S. S, climb tree (im Süden sehen wir einen gefährlichen Sumpf), D, N, N, E (unser Weg ist durch schlafende Stachelschweine blockiert), shout (das erschreckt sie und sie suchen das Weite), E, S (in der hier vorzufindenden Flasche befindet sich Arsen - wir sollten also unseren Durst ignorieren). S, E, tap gravestone (eine Stimme fragt uns nach einem Password.... wir erinnern uns an die Unterhaltung im Club und das Wort OUT). say out (der Boden unter uns gibt nach und wir landen in einer übelriechenden kalten Höhle). eat chocolate (das wird uns solange am Leben erhalten wie nötig, wenn wir die nächsten Schritte genau nach Anleitung ausführen), S, E, E, N, E, N, E, E, S, S, E, S, E, E, S, S, W (wir sind in einem kleinen Raum, in dem John Harpinger in einem Käfig gefangen gehalten wird), drop weight (der Käfig hebt sich an und John stolpert heraus). Matt Lucas ist gelöst. Bleibt nur noch die Final message:

He is overjoyed to see you and says: „I thought you would never get here. You reply: „Hey, forget it bud. I needed someone to fix my car". You both start laughing and you lead the way back out of the caves. Your score is 160 out of 160.

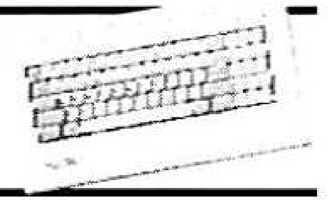
Was soll man diesen Satz noch hinzufügen? Wir hoffen es hat euch wieder eine bißchen Spaß gemacht mit uns durch dieses Adventure zu ziehen. Aber da sind noch einige, die es zu lösen gilt. Bis dann und wann mal wieder, mit einem neuen Programm an alter Stelle ......

(c) 2004 by Harald R. Lack,
Möslstraße 15 a, 83024 Rosenheim

Hubert Kracher,
Schulweg 6, 83064 Großholzhausen

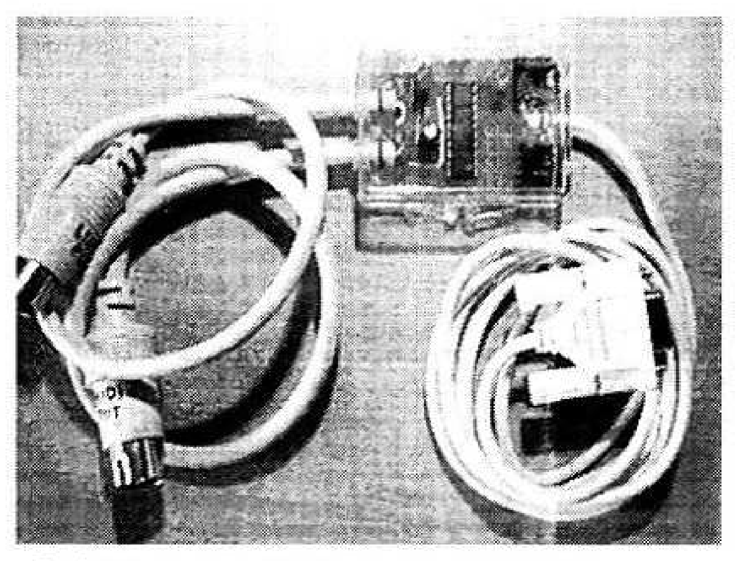
Summary

In this adventure solution, we find ourself confronted with some very well known earthly problems. In Matt Lukas we play the role of the investigator Lukas who has to find his old friend and partner J. Harpinger who has been kidnapped by unfriendly people. Being a team for a long time we will do anything to free our partner from the hands of this rabble. So we have to travel ouround a lot and make our investagtions to find some hints that may help us in our task. Many things have to be explored and a great number of locations have to be visited until we will in the end once again be able to finish our task with a complete success. So lets follow us all along the way thougout the adventure.



Making SAM record copies to a PCs harddisk

It was at the meeting in Bunnik (see page 4) where I met Edwin Blink again. He was in a good mood, as I was later too. I see you want to know the reason why.
During our last meetings Edwin has started working on his B-Link project again. I suppose you remember this cable. If not, here is a picture of it:


„Deluxe version" of the B-Link cable

At the first time Edwin has planned to write some protocols to solve a data transfer from SAM to PC and vice versa via this cable. Instead of comming up with a new protocol and PC utility he came up with the possibility of using Windows hyperterminal program. This terminal program is available on any Windows platform. Edwin has found out that by using the YMODEM protocol he could send single and multiple files (pakets) to a PC in an easy way.
As we stood in contact, Edwin told me to bring along my laptop to see it in action and to have some more tests with the B-Link cable too. And now here in Bunnik was the moment of truth and to bring it to the public.

So the SAM and PC were connected, the SAM was started with a small program and on the PC Hypertermainal was started in the first configuration (sorry it´s a german PC).



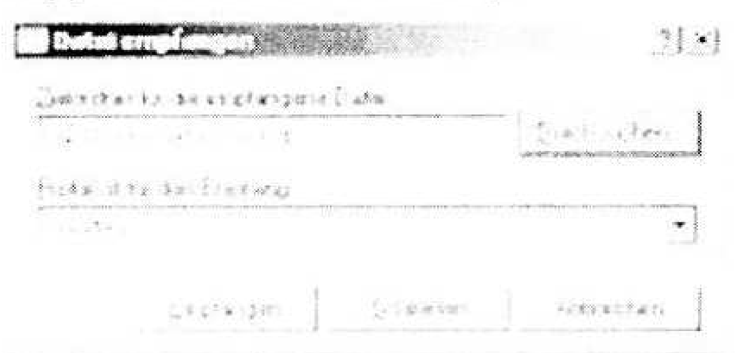
Give your new connection a suitable name. Later you can store this connection for further use.



This is a part of trial and depends on your PCs pre-settings. It is not depending of using Edwins B-Link cable or the SAMs Comms-IF with a null modem cable.



Continue the configuration by choosing a baudrate of 115.200 bps and as shown (I suppose it looks all the same)...



Set your destiny folder and use YMODEM.



First try: a lot of rubbish! :-(

Yes, it's right. The first tries were not succesful. So here a hint if you run in trouble: Close all programs which are not necessary, as antivirus or similar programs, possibily all what runs in the background. It's a good idea while transfering from SAM to PC to have no internet connection.
At last we did it!!! :-)))))



With Edwins cable or maybe more interesting for the most, with the Comms-Interface you can receive a record in about 1.5 minutes, or as a package I reached about 35 records the hour - a backup of my harddisk without any touch of a floppy! All you need is that little magic program... so ask Edwin. Maybe he will set it anywhere to his website.



It works !!!!

SAM User! Kopiert eure Records auf die Festplatte vom PC. Ihr braucht dafür nur den Anweisungen auf den Bildern zu folgen... und das Programm von Edwin Blink dazu. Bis zu 35 Records die Stunde - ohne Floppy!!!

Simcoupe mit DSK, SAD, SDF, ZIP Dateien autobooten!

Hallo Leute.
manche von euch haben den SIM-Coupe laufen. Auf meinem Notebook läuft der prima. es hatte mich aber gestört, daß man die Dateien nie direkt aufrufen konnte, also im Dateimanager darauf doppelklicken, und der Emulator öffnet sich und startet die Diskette im DSK File. Ich habe nun herausgefunden, wie es geht. zuerst schreibe ich für die Windows-Profis kurz, was zu tun ist:

1. Installiert Sim Coupe, und zusätzlich, falls vorhanden, den SAM-Diskmanager 1.12 von Edwin Blink für Windows. Dadurch werden die DSK Files dem SAM-Disk zugeordnet, ein nettes Icon wird zugewiesen, das ist schon mal erledigt.

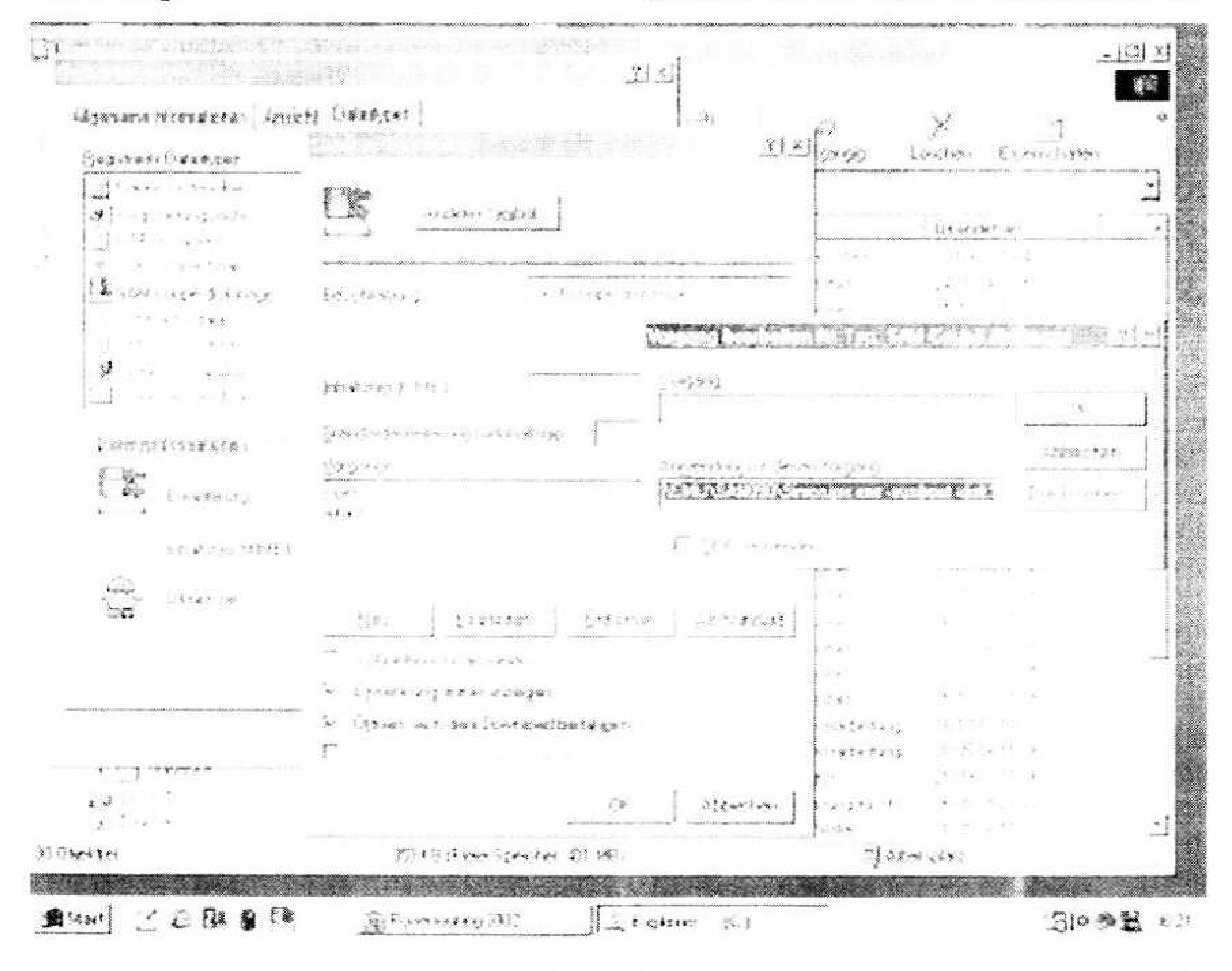
2. Über den Dateiexplorer findet man nun "DSK" mit dem Vorgang "open", dieser verweist auf SAM Disk, das ist auch ok so.

3. Legt nun einen neuen Vorgang an, nennt ihn "start". Die Kommandozeile hierfür lautet:

D:\EMU\SAM\Simcoupe.exe -autoboot -disk1

Der Pfad ist natürlich so zu ändern daß er auf Simcoupe Exe zeigt. Was passiert nun?

DSK: Wenn ihr mit der rechten Maustaste auf ein *.dsk File klickt, öffnet sich das Untermenü, und es bietet an: open, start, senden an etc. Mit "start" wird Simcoupe angewiesen, nach dem einlegen der Disk ein Autoboot zu machen (also sollte ein DOS auf dem DSK File mit abgelegt sein), und dann die Disk1 einzulegen. Schaut euch die Kommandozeile an, es endet mit -disk1 .... nach diesem Pa-



rameter erwartet Simcoupe den Dateinamen der DSK Datei. dieser wird durch den Explorer übergeben.

SDF: Dasselbe geht auch mit sdf Dateien. da diese aber nicht von SAM-DISK bearbeitet werden kann, gibt es nur einen Vorgang: open. So startet nun bei mir nach Doppelklick auf prince.sdf der Emulator, bootet das Dos und startet Price of Persia... alles ohne weitere Aktionen!

ZIP: Es gibt gepackte DSK Files. diese können mit exakt derselben Vorgehensweise eingebunden werden. Also unter Dateimanager die Endung ZIP suchen (ich gehe davon aus, daß WinZip installiert ist, macht es vorher, ist besser!)

Bei ZIP also wie bei DSK "Vorgang neu" und die selbe Kommandozeile eingeben:

D:\EMU\SAM\Simcoupe.exe -autoboot -disk1

Dies war die Kurzanleitung. Nun für die weniger geübten nochmal ausführlich.

Eins gleich vorweg, nein, bitte NICHT anrufen und von mir erwarten, daß ich am Telefon hängend, euch helfe, das einzurichten, ich kann das wirklich nicht! Bei Fragen bitte email an Wolfg...... äääääh

Dieter.Hucke@web.de

OK los gehts. Bitte installiert zuerst Sam Coupe und danach SAM DISK, falls noch nicht geschehen. Schaut auf das Bild, es zeigt wie die Konfiguration aussieht.

Nun Schritt für Schritt: (Win 98, ich hoffe das geht unter win XP auch):

➩ Explorer
➩ Extras / Ordneroptionen / Dateitypen

Unter „S" den Dateityp finden: DSK SAD: *Sam Coupe Diskimage* markieren, dann "Bearbeiten" klicken.

Ein Untermenü sollte aufgehen "Dateityp bearbeiten"

Dort steht "Vorgänge" und dort als Listeneintrag "open" .... soweit richtig?

Nun klicke auf "neu" und in das neue Fenster schreibe "start". in die Zeile darunter kannst du entweder über Durchsuchen die Simcoupe suchen und anklicken, oder den Pfad von Hand eingeben.

Noch nicht auf ok klicken!

Jetzt steht da z.B. (je nachdem wo euer Emulatorverzeichnis ist)

D:\EMU\SAM\Simcoupe.exe

Klickt hinter simcoupe.exe in das Feld, und schreibt weiter, so daß sich folgende Zeile ergibt:

D:\EMU\SAM\Simcoupe.exe -autoboot -disk1

Es sollte jetzt aussehen wie in der Abbildung.

Nun auf Ok klicken, den ganzen Krempel schließen, neu booten ist nicht nötig.

Am besten probierst du jetzt mal, auf ein dsk File mit der rechten Maustaste zu klicken, dort sollten "open" und "Start" zu finden sein.

Wenn dies geklappt hat, mache dasselbe mit der Dateiendung ZIP und SDF, dann kannst du mit der rechten Maustaste ein solches diskfile direkt starten!

Fehlersuche:

Unheimlich vielfältig, was hier an Fehlern passieren kann. Aber schauen wir mal: Du hast alles eingerichtet und klickt mit der rechten Maustaste auf ein dsk file, dann auf "start", was genau passiert?

1. Simcoupe startet, und nichts weiter passiert?

Klicke dann in Simcoupe auf File / Floppy1 .... ist da das dsk file, das du angeklickt hattest? Dann schließe Sim Coupe, und klicke auf ein weiteres DSK file, wieder "start"...... unter File / Floppy1 sollte die angewählte Datei als eingelegte Diskette stehen .

Ja?: Dann prüfe, im Dateimanager unter "Vorgang".

D:\EMU\SAM\Simcoupe.exe -autoboot -disk1

ob das - autoboot richtig dort steht, und ob die Reihenfolge stimmt, die ist wichtig!!

Nein?: Schreib mir eine email :-)

2. Simcoupe startet, es kommt "no AUTO* File, 0:1" ?
Da ist wohl ein DOS auf der Diskette (ein dsk File stellt ja eine Diskette dar), aber kein Auto File, das ist wie eine autoexec.bat. Ist also kein Fehler, sondern die diskette muß anders eingerichtet werden.

3. Simcoupe startet, es kommt "53 No DOS, 0:1"? Das ist ok, es fehlt nur das SamDos auf der Diskette, von den Parametern her hast du alles richtig gemacht!

Viel Erfolg, beim nächsten Computerteamtreffen stehe ich gerne helfend zur Verfügung!

Dieter Hucke <Dieter.Hucke@web.de>

Summary

This article explains, how to manage to make DSK, SAD, SDF and also ZIP files autorun with the SimCoupe emulator.
The author has sent it in german language and also I have no idea, how to translate it. As we need to change some properties in the PCs system and I don't know the differences between the german and other countries versions. Maybe you will have an idea while looking at the picture.
All I can say is, that you should have Edwin Blinks Diskimage Manager "on board", this gives you a nice icon and automatically a link with the program. Via "Explorer" you can now create links for the filetypes to SimCoupe, setting the parameters as printed bold in the german text. Take care to choose the right path....

NEWS

SAM Revival issue 10 out now...

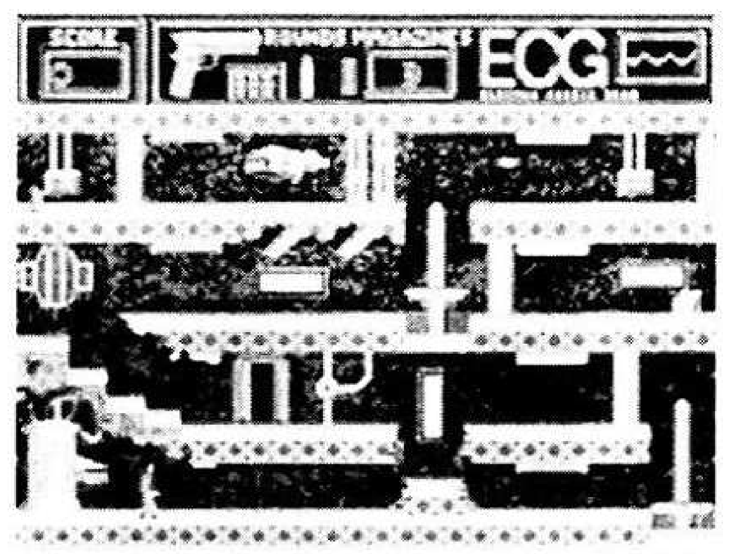
Another great issue with the usual mix of Quazar News, Sam Scene Roundup and the ever popular Sam Snippets!

Onto the feature articles, Simon Owen takes a detailed look at his PacMan Arcade Machine emulator, and guides us through just how he was able to write such a program. The article is fairly indepth with lots of technical details.

The second feature article is an interview with Warren Lee, who is the programmer of the coverdisk game called 'Invasion II', originally coded back in 1996 and never published before. Invasion II is a great platformer game.

Sam Revival costs £3.00, or 5.50 euros for international readers (including airmail postage). A three issue subscription costs £8 (15 euros internationally). For more information on this issue, and back issues please see the website. There is also a small 20 page sample of Sam Revival with pages selected from each of the 10 issues so far as a PDF file on the website, just to give you an idea of what the magazine is like!

All the best, Colin
http://www.quazar.clara.net/sam/



Scene from „Invaders II", a grafical highlight

SAMTRUM

3 development versions of Samtrum are planned.

Samtrum 1

Will be simplest as possible. Only 4MB RAM and socket for Z80CPU. at 6MHz and 3.5MHz, perhaps 8MHz if it will work. Perhaps a YABUS slot. Samtrum 1 will work as:

1. 4MB RAM extension (Sam has 4.5MB)
2. ZX128 hardware emulator (when the second Z80CPU is inserted and enabled). 4MB RAM is available.

Samtrum 2

Will have buffers and extra switching logic, so more modes will be available:

3. Both the internal and the extra Z80 will be able to work in the same time. The internal one operates on internal 512kB RAM and internal interfaces (keyboard, FDD, Atom), while the external one on 4MB RAM and external interfaces (Sambus, YABUS). To exchange data between them, other mode must be selected (and one CPU disabled).
4. 512kB RAM of the 4MB RAM duplicates the internal RAM and only external CPU works. The internal RAM is only written by CPU (delayed if necessary for faster clock - up to 16MHz if someone produces such Z80CPU). Sam has 4MB RAM, but can work with very fast CPU.

Samtrum 3

Will have and support my new bus, that allows to use CPU cards, graphics cards, DMA cards and configuration cards. New modes:

5. Without CPU card, Sam can work with graphics cards and some DMA cards. 6. With CPU card (I mean here eZ80) Sam hardware is used as graphics and I/O card.

Samtrum 3 offers default "Sam compatibility" configuration, but with an extra configuration card its structure can be converted to almost any hardware compatibility (e.g. ZS Scorpion, ZX Spectrum +3).

Purposes

- Using Sam with 4.5MB RAM
- Hardware emulation of ZX Spectrum 128kB.
- Hardware emulation of Pentagon 512 kB.
- Using Z80 up to 16MHz.
- Using Z88 software.

Properties

- 4MB 60ns DRAM
- Z80 with own programmable clock and WAIT control.
- YABUS slots.
- Up to 512kB Flash EPROM (not sure).
- Memory switched using #D0..#D3 ports, as in Z88.
- Alternate memory switchind in ports #80, #81 (Sam).
- Alternate memory switching with port #7FFD (ZX128).
- ZX128 emulation supported in ZXVGS.

Regards,

Jarek Adamski, PL 99-200 Poddebice
ul.Sobieskiego 10A/5
See http://zx.yarek.com

Zusammenfassung

Jarek Adamski plant Hardwareerweiterungen für den SAM, die er SAMTRUM nennt. Drei Versionen soll es davon geben. Die einfachste erfüllt hier bereits einen meiner Wünsche: Die Emulation eines 128K Spectrum. Die Auflistung der Daten für die einzelnen Erweiterungen sollte eigentlich jedem verständlich sein.



ZX News

Sent: Mon, 6 Sep 2004 18:34:50 +0200

it seems here is a final version of awaited demo GENETIC ERROR:

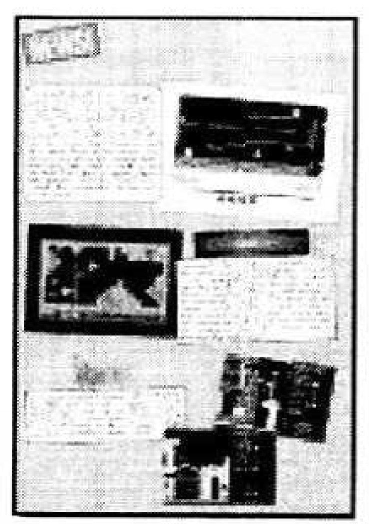
http://scenergy.natm.ru/files/ge.zip

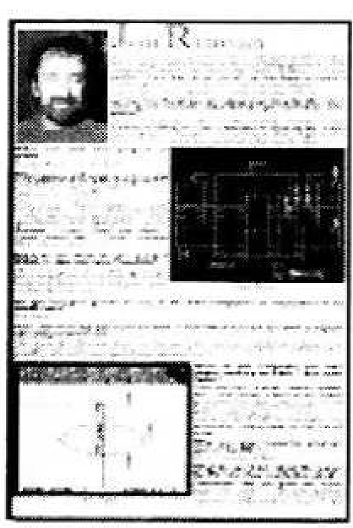
and here is a cool mag (PDF) with zx-thingies inside:

http://www.kbmagazine.net/downloads.php

enjoy...

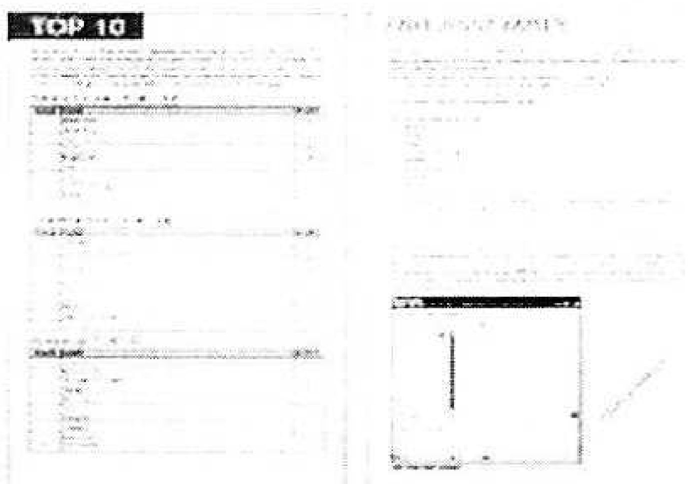
Seems as if this mags, related to all 8-bit systems, will edited two times the year. Issue one (25 pages) is from February 2004, issue two (40 pages) from September 2004. For a download you need to vote your current favorite (Spectrum) games first.





However, it is in my opinion a brill mag which can only be done for the web. Great display and very colourful. A lot of game reviews with voting, Z80 assembling tips, interviews and a „top ten" fills up the pages. Here are some examples screens from issue 1 (left column) and issue 2.

My congrats to the editor ☺ (Wo)





„Genetic error" - the unfinished demo from K3L group, seems now to be realeased as it is, with some added screens to fill the gaps. A lot of interested effects are used, but nothing you haven´t seen anywhere before.



MORE zx-news ;-)

Sent: Mon, 6 Sep 2004 18:45:46 +0200

Sintech are taking Pre-Orders on an gadget called a MB03 Diskinterface:

512 K SRAM, 32K Flash Rom, PS/2 Mouse & Keyboard support, Smart-Card-Reader, IDE-Support ... they need at least 50 orders to produce it. If we get more orders it will be cheaper.

Cooool!!

I visited the site from Sintech to have a look for the development stage of the fantastic MB03 interface:

> ***http://www.sintech-shop.de/home/default.html***

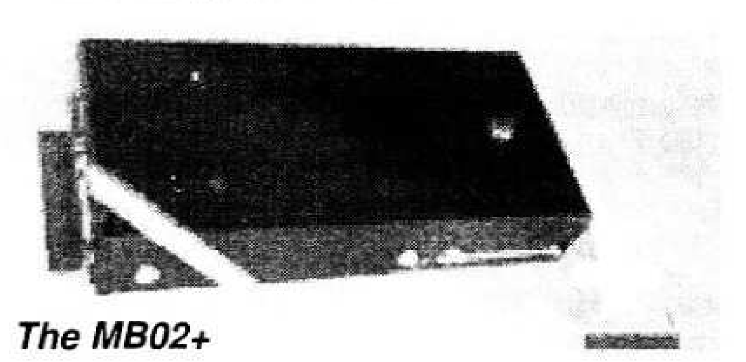
Original text : „MB03+

Still it is not clear, if the MB03+ will be finished. This project is only possible if we develop integrated circuits, because if not, it would just be too huge. But to develop this circuits much money is needed. At least if we got 50 customers, the price would still be 300 Euro for the interface. However, if we get more interested people for the project it gets cheaper and cheaper.

The MB03+ will contain 2 MB SRAM, built in IDE-Support, Smart-Card-Interface and much more. If you are interested just tell us your opinion. If we find enough interested people we might be able to produce it.“

So for all interested ones, make a contact with:

> ***sintech@online.de***



The MB02+

A ZX-demo

Sent: Fri, 8 Oct 2004 23:09:28 +0200

Hi there.

I know it's quite a delay but I'm buse nowadays. Anyway - making 'albums' on Spectrum became trendy last times so here it is - a music-collection by MORAN.

People on Scenergy site called it 'album'.

ENJOY!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
Yerz/H-PRG



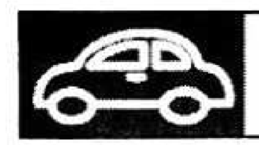
Hmmm... a collection of „tunes“, sounding for me all the same. Not really my taste. So I guess it is more for the techno freaks , they should hang on a big woofer!

Yes - and that's all from Yerzmyey for this period. As he wrote, he is very busy (buse?? I hope not abused!! ;-) and off course I am sure, that he will supply us further in the future. *(Wo)*

Zusammenfassung

Diesmal weniger News von Yerzmyey, der aber mitteilt, das er zur Zeit sehr beschäftigt sei. Die herausragende Mitteilung dabei ist die Vorstellung eines neuen Webmagazins für alle 8-Bitter, grafisch voll auf meiner Wellenlänge. Das Sensoric „Album“ entspricht dagegen weniger meinen musikalischen Geschmack, es ist mir zu sehr auf Techno getrimmt.

KFZ-Verwaltung



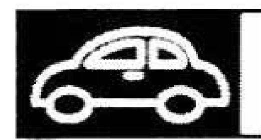
1. Allgemeines

Dieses Programm dient der Verwaltung eines KFZ. Dabei ist es unabhängig, ob es ein PKW, LKW oder ein Krad ist.

Neben dem Kraftstoffverbrauch können diverse andere Eingaben gemacht werden. Dazu weiter unten. Das Programm wird über zwei Menüs gesteuert. Gedruckt werden kann einmal der Kraftstoffverbrauch und zum anderen die allgemeinen anderen Angaben. Wer das Programm nur für die Kontrolle des Kraftstoffes benutzen will, braucht die allgemeinen Angaben nicht einzugeben.

In diesem Programm sind zwei verschiedene Methoden verwandt worden, um einen Randausgleich bei Euro und Cent zu erhalten. Leider gibt es im Spectrum-Basic keinen entsprechenden Befehl. Da das UP relativ aufwendig ist, dauert die Abarbeitung jeweils zwei bis drei Sekunden.

Desweiteren ist (ein Überbleibsel eines anderen Programmes) ein Kalenderprogramm enthalten. Mit ihm kann man die Tage zwischen zwei Daten, oder den Wochentag ermitteln. Aber wie gesagt, dieser Programmteil ist für das KFZ-Programm nicht notwendig. Diese Programmteile können entfernt werden und weitere KFZ-typische Berechnungen programmiert werden.



2. Hauptmenü

Zu Beginn eines neuen Abrechnungsjahres muß immer mit 'N', wie neues Jahr begonnen werden. Das kann der 1. Januar, aber auch der 25. Juli sein.

Bis einschließlich Abrechnungsbeginn sollten die Daten eingegeben werden. Das ist notwendig, um bei der Anzeige oder beim Druck sinnvolle Zeichen zu haben.

Die weiteren Angaben müssen nicht, können aber später eingegeben werden. Zu beachten ist, dass die Datumangaben ohne Punkte und immer 4-stellig (0610=6.Okt.) einzutippen sind!! Bei der Summeneingabe sind, soweit bekannt, die aufgelaufenen Kosten, bzw. Liter aller Jahre einzugeben.

Abrechnungsjahr:	JJJJ	(4-stellig)
Poliz. Kennz. :	XXX ...	(9-stellig)
Kaufdatum:	XXXXXX	(6-stellig)
Autoart:	PKW, BUS...	(4-stellig)
Autotyp:	Colt, Golf	(6-stellig)
Hersteller:	VW, Ford ...	(10-stellig)
Baujahr:	MMJJ	(4-stellig)
Kaufpreis:	xxx ...	(6-stellig) ohne Cent
Abrechn.beginn:	TTMM	(4-stellig) ohne Punkt
Km- Stand:	xxx ...	beliebig
Kosten Kraftst.:	XXX ...	ENTER = 0
Summe Steuern:	XXX ...	- dto -
Haftpflicht:	XXX ...	- dto -
Vollkasko:	XXX ...	- dto -
Teikasko:	XXX ...	- dto -
Reparaturen:	XXX ...	- dto -
Durchsichten:	XXX ...	- dto -
Spritkosten (Liter):	XXX ...	- dto -
Sonstiges:	XXX ...	- dto -
TÜV/ASU:	XXX ...	- dto -

Mit ENTER geht es wieder zum Menü.

Mit dem Menüpunkt 'U' kann man sich die bisherigen Eingaben mal ansehen. Korrekturen sind nicht möglich, da muß man von vorn beginnen.

In der Ansicht sind die allgemeinen Angaben zum KFZ zu sehen. Danach die kumulierten Datensätze. Zum Schluß wird in Zeile 23 (!) die Summe angezeigt.

Mit Enter geht es zum zweiten Bildschirm. Dort sind alle aktuellen Kosten des laufenden Jahres aufgelistet. Und wieder in Zeile 23 die Gesamtsumme. Am Anfang ist normalerweise alles Null!

Jetzt wird mit 'E' die Eingabe des Kraftstoffverbrauches begonnen. Am besten mit alten fortlaufenden Tankzetteln zum Testen. Datum wie gesagt ohne Punkte, aber 4-stellig!! Also der 3. Januar ist 0301. Danach km-Stand. Liter und Euro.

Mit 'J' ja geht es zur nächsten Eingabe. mit ENTER zum Menü. Das Datum wird auf Logik kontrolliert.

Mit 'A' kann man sich die Eingaben ansehen. Das Startdatum kann beliebig eingegeben werden. Es muß aber innerhalb des Eingabezeitraumes liegen, sonst geht es zum Menue.

Während der Anzeige kann man mit Taste 'M' wieder zum Menü. Man muß also nicht die ganze Anzeige durchgehen.

Da wir nur 32 Spalten zur Verfügung haben, gibt der Bildschirm nur einen Teil der möglichen Daten wieder.

Über den Drucker können wir uns viele weitere Details ansehen. Es müssen aber 80 Spalten sein.

In der Zeile 4030 wird der (Nadel)-Drucker initialisiert. Das läuft normalerweise. Die Zeilen bis 4059 sind noch frei für andere Druckeranweisungen.

Im Druckmenü wird gefragt ob Kraftstoffverbrauch oder Übersicht gedruckt werden soll. Danach kommt die Abfrage ob mit oder ohne Listenkopf. Das ist bei Teilausdrucken sinnvoll. Da hat man nicht jedesmal den Listenkopf in der Auflistung.

Mit dem Menüpunkt 'W' für weitere Eingaben können die neu anfallenden Kosten eingegeben oder aktualisiert werden.

Unter 'S' Sonstiges, werden hier auch Clubbeiträge eingegeben.

Ein nicht im Menü angezeigter Punkt ist 'B'. Von dort aus kann man weitere Programmteile aufrufen oder wie hier im Original, ein 'boot'-Programm aufrufen. (Achtung! hier gültig nur für Beta-Disc!!)

Der letzte Menüpumkt ist das Abspeichern. Mit 'S' wird das Programm auf Diskette übertragen. Für die Sicherheit wird auch auf LW B gespeichert. Natürlich nur, wenn vorhanden oder gewünscht. Der Programmname wird vom Programm selbst zusammengestellt. Das alte Programm wird vorher immer automatisch gelöscht.

Die Zeilen 9300 bis 9430 ...sind dafür reserviert. Jeder kann sich an dieser Stelle eine eigene Speicherroutine schreiben.

Hier im Original mit dem zur Zeit noch immer besten Diskettenbetriebssystem das es gibt - Beta-Disk!!

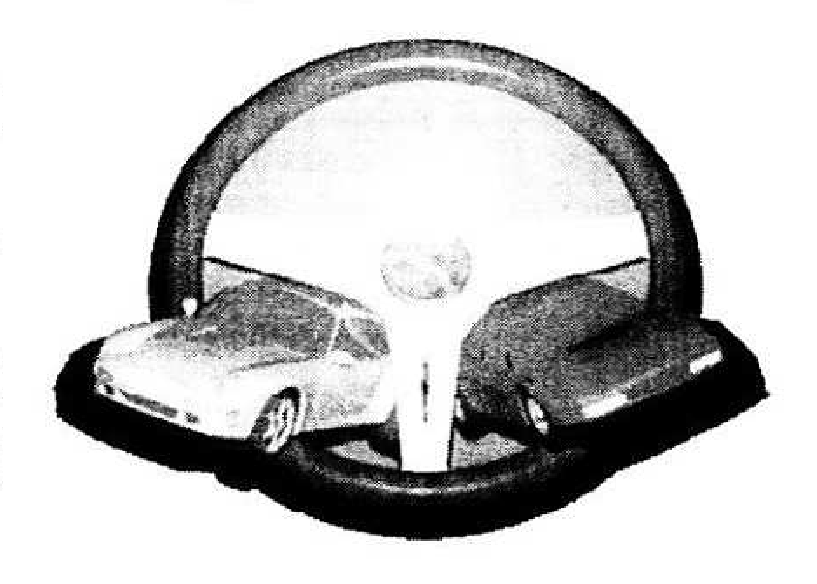
Wünsche, weitere Anregungen, Kritiken (ausser meinem wohl etwas chaotischen Programmierstil), eigene Verbesserungen, nehme ich stets dankbar an.



3. Variablen zum Programm KFZ

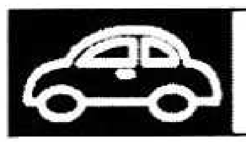
Diese Variablenliste gilt für die Version 1.0 vom 09.09.2003. Die Variable Y$(xx to yy) ist für 100 Zeichen dimensioniert. In den einzelnen Abschnitten sind nur feste Werte oder Texte enthalten (Kaufdatum, Kennzeichen...). Mit diesen Eingaben wird nicht gerechnet. Ich habe diese Form gewählt, um Variablennamen zu sparen.

Ansonsten habe ich versucht, die Variablennamen möglichst ausführlich zu benennen.





!!!??????



4. Variablenliste

Y$(1 TO 4)	Eingabejahr (JJJJ)
Y$(5 TO 13)	Poliz. Kennzeichen
Y$(14 TO 19)	Kaufdatum (TTMMJJ)
Y$(20 TO 23)	Autoart (PKW, LKW..)
Y$(24 TO 31)	Autotyp (Colt, SI40..)
Y$(32 T0 41)	Hersteller (BMW, VW..)
Y$(42 TO 45)	Baujahr MMJJ / JJJJ
Y$(46 TO 49)	Abrechnungsbeg. (TTMM)
Y$(56 TO 59)	Puffervar. für Suchen
D$/D(n)	Datum
E$	Sucheingabe
K(n)	Kilometerstand Eingabe (tanken)
L(n)	Liter Kraftstoff (tanken)
P(n)	Preis Kraftstoff
ANZ	Anzahl der Datensätze
LJ	Liter Kraftstoff laufendes Jahr
K(m)	Km-Stand (für Anzeige und Druck)
G(m)	Gefahrene km (für Anzeige und Druck)
L(m)	Liter/Verbr. (für Anzeige und Druck)
P(m)	Preis Kraftstoff (für Anzeige und Druck)
PLJ	Preis Kraftstoff lfd. Jahr
B(m)	Liter ges. lfd. Jahr (für Anzeige und Druck)
A(m)	Preis ges. (für Anzeige und Druck)
S(m)	Durchschnittverbrauch seit letztem tanken (für Anzeige und Druck)
LGES	Liter Kraftst. ges. alle Jahre
PGES	Preis Kraftst. ges. alle Jahre
KMSTLJ	km-Stand laufendes Jahr
KMGES	km ges. alle Jahre
LDGES	Liter ges. alle Jahre
KMST	km-Stand bei Erwerb des KFZ
KKKM	Kosten Kraftstoff pro km
SUMME2	Summe aller Kosten ges.
SUMME3	Summe Kosten lfd. Jahr
KOSTKRAFT	Kosten Kraftstoff ges.
STEUER	KFZ-Steuer lfd. Jahr
HAFT	Haftpflichtvers. lfd. Jahr
VOLLK	Vollkaskovers. lfd. Jahr
TEILK	Teilkaskovers. lfd. Jahr
SONST	Sonstige Ausgaben lfd. Jahr (auch Clubbeiträge)
REPA	Reparaturen lfd. Jahr
TUVASU	TÜV und ASU lfd. Jahr
DURCHS	Durchsichten lfd. Jahr
STEVERVJ	s.o. nur kumulativ (alle Jahre)
DURCHSVJ	s.o. nur kumulativ (alle Jahre)

Im nächsten Info folgt dann das Programmlisting (vielleicht auch nur der erste Teil).



Viel Freude und Erfolg!

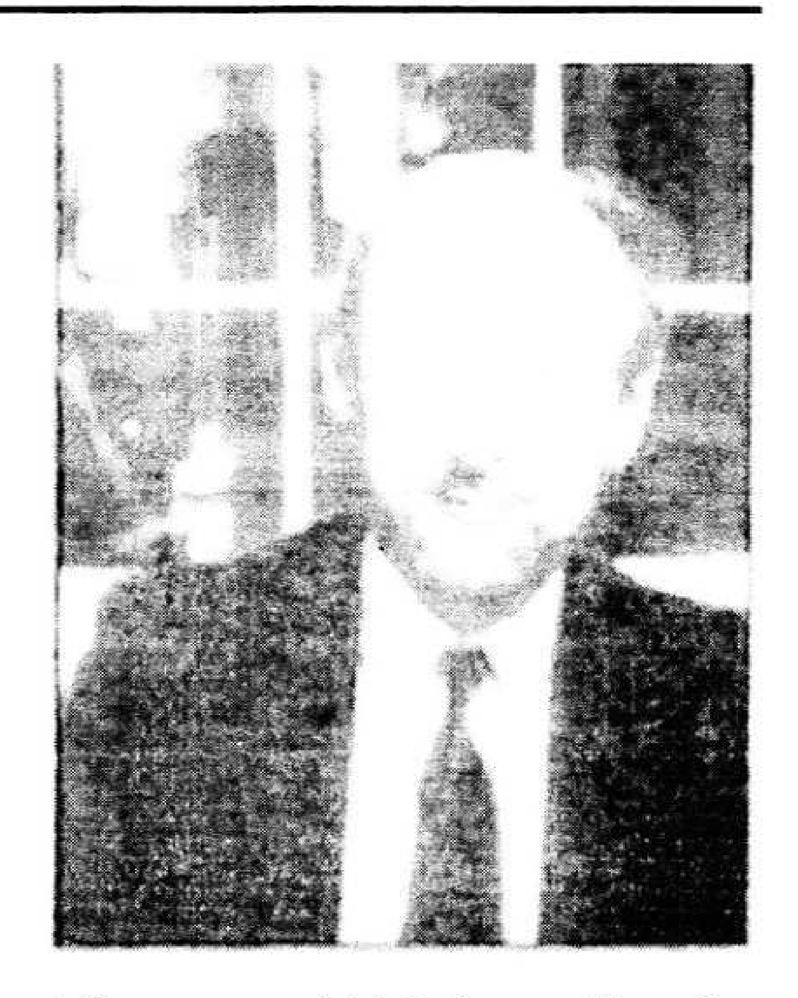
Hans Schmidt
Kurzer Weg 2, Basdorf 16352
e-Mail: hafribas@t-online.de

Summary

This is the introduction to the next program listing which follows in the next issue. It describes tips for the input lines and the used vars. A bit to hard to explain in english for me. If someone is interested in it, then contact me per email, and I give give you any help in translation I am able to do.

Aus: Jörg und Kerstin Allner: Computer Classics, Data Becker, 2003. S. 76-77

Sir Clive Sinclair: Seine Lordschaft der Erfinder



Eine der zeitweilig erfolgreichsten europäischen Unternehmerpersönlichkeiten der 80er Jahre, als der Computermarkt noch nicht vollständig von amerikanischen und asiatischen Firmen beherrscht wurde, war der spleenige britische Erfinder Clive Sinclair, der für seine vielen Entwicklungen und Errungenschaften 1983 von Queen Elisabeth II. in den Ritterstand erhoben wurde.

Clive Marles Sinclair wurde am 30. Juli 1940 in der Nähe von Richmond in Surrey als ältestes von drei Kindern von George William Carter Sinclair und Thora Edith Ella Sinclair geboren. Das Tüfteln und Erfinden war Clive mit in die Wiege gelegt worden, denn sein Vater und Großvater waren beide Ingenieure. Clive besuchte die Box Grove Vorbereitungsschule die ihm, als er zehn Jahre alt wurde, mitteilte, dass die Schule ihm keine weitere Mathematik mehr beibringen konnte. Clive begann sehr früh, sich mit Elektronik und Rechenmaschinen zu beschäftigen. Er entwickelte und reparierte Radios und Verstärker für seine Familie und Freunde und baute eine erste Rechenmaschine, die über Lochkarten gefüttert wurde. Dabei stieß er auf das binäre Zahlensystem und glaubte sich eine Zeitlang als dessen Erfinder, bis er herausbekam, dass er nicht der Erste war, der diese Idee hatte.

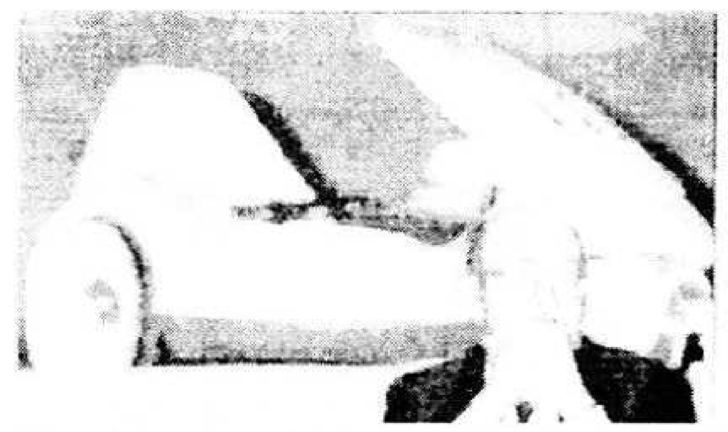
Frühreif und unternehmungslustig

Während er noch zur Schule ging, schrieb er bereits einen Artikel für die Elektronikzeitschrift Practical Wireless. Als er schließlich die Schule kurz vor seinem 18. Geburtstag verließ, gab es eigentlich keinen Grund dafür, warum er nicht studieren sollte, außer, dass er es nicht wollte. Stattdessen nahm Clive Sinclair einen Job als Redaktionsassistent bei Practical Wireless an. Da seine beiden Vorgesetzten nur kurze Zeit nach seinem Einstieg ausfielen, wurde Sinclair die Gesamtverantwortung für die Zeitschrift übertragen, und Clive Sinclair war bereits mit 18 Jahren Chefredakteur. Dennoch fand er auch weiterhin genug Zeit, um an seinen Entwürfen zu arbeiten, und je mehr er sich mit seinem Hobby beschäftigte, desto weniger interessierte ihn seine Aufgabe bei der Zeitschrift. Sinclair hatte vielmehr die Idee vor Augen, eine eigene Firma zu gründen. Trotzdem nahm er 1958 das Angebot des Verlags Bernard's Publishing an und entwarf Schaltungen, die in Elektronikbüchern veröffentlicht wurden. 1961 war es soweit, Sinclair hatte bereits ein Transistorradio entwickelt, das er als Bausatz über ein eigenes Unternehmen verkaufen wollte. Nachdem er einen Geldgeber gefunden hatte, kündigte Sinclair bei Bernard's. Leider hatte es sich der Investor inzwischen anders überlegt, und Sinclair brauchte wieder einen neuen Job. Der war

schnell gefunden. und er begann bei United Trade Press als technischer Redakteur. In dieser Zeit knüpfte Sinclair Verbindungen zur Halbleiterindustrie. die für sein zukünftiges Tun von großer Bedeutung waren.

Multiunternehmer im Auf und Ab

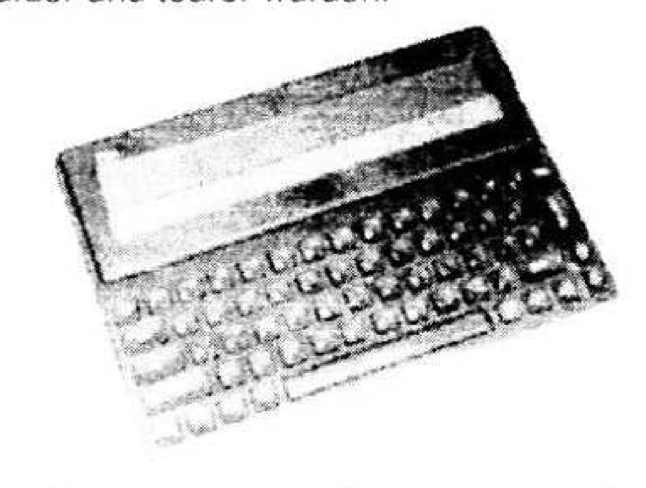
Wenig später. am 25. Juli 1961. gründete Sinclair in Cambridge doch seine erste Firma. die Sinclair Radionics Ltd. Im folgenden Jahr heiratete er Ann Trevor-Briscoe. mit der er drei Kinder hat. Das erste Produkt von Sinclair Radionics, der „Sinclair Microamplifier", verkaufte sich gut. und bald wurde auch das Radio. das Sinclair bereits entwickelt hatte, vertrieben. Weitere Entwicklungen von Verstärker- und Radiobausätzen folgten. und das Unternehmen wuchs und gedieh. So produzierte Clive Sinclair 1972 einen der kleinsten Taschenrechner seiner Zeit. Das Gerät beherrschte nur die vier Grundrechenarten, kostete 400 DM und brachte Sinclair den warmen Regen von 2,5 Millionen Pfund Gewinn. 1975 entwickelte er die Black Watch. eine der ersten Digitaluhren. die allerdings aufgrund ihrer Unzuverlässigkeit zum Flop wurde. genau wie die Minifernsehgeräte, die Sinclair ebenfalls entwickelte.



So schön wie erfolglos: das Elektroauto C5 mit seinem Erfinder Clive Sinclair.

Der Computermarkt lockt

In den 70er Jahren veränderte Sinclair seine Unternehmen rastlos wie kein zweiter. Dabei flocht er ein unübersichtliches Netz von Firmen und Beteiligungen. das sich rasch veränderte. Bis Februar 1975 hieß das Unternehmen Ablesdeal Ltd. Innerhalb der nächsten Jahre wurde es mehrfach umbenannt in Mail Order Ltd.. Sinclair Instruments Ltd.. Science of Cambridge Ltd. und Sinclair Research. bis das Unternehmen im November 1980 schließlich zur Sinclair Computers Ltd. wurde. Während dieser Zeit arbeitete Sinclair unermüdlich an dem Plan. über einen extrem niedrigen Preis in den sich rasant entwickelnden Markt für Computer einzusteigen. Sowohl der erste. 1977 noch als Bausatz vertriebene Rechner. der MK 14. als auch seine Nachfolger. die Komplettrechner ZX80, ZX81 und der Spectrum. feierten Verkaufserfolge. Mitte der 80er Jahre begann allerdings Sinclairs Philosophie. die Technik stark zu vereinfachen und zu sensationellen Preisen zu verkaufen, nicht mehr zu funktionieren. weil die Entwicklungsintervalle immer kürzer und teurer wurden.



Der Z88. der letzte Computer von Clive Sinclair.

Unermüdliches Tüfteln

Nach mehreren Fehlschlägen musste Clive Sinclair die Firma 1986 an Amstrad verkaufen. Er gründete eine neue Firma – Cambridge Computers. um nochmals einen Versuch auf dem Computermarkt zu wagen. Der Z88 entstand. ein tragbares Gerät. das allerdings nicht erfolgreich genug war. um das neue Unternehmen am Leben zu erhalten.

Daraufhin zog sich Sinclair vollständig aus dem Computergeschäft zurück und beschäftigte sich mit der Entwicklung eines Elektroautos, dem C5, das allerdings nur 25 km/h schnell fuhr und sich dementsprechend langsam absetzen ließ. 7 Millionen Pfund Verlust kostete Sinclair dieser Ausflug in das Automobilgeschäft.
Dennoch entwickelt Sinclair weiter unverdrossen unterschiedlichste elektronische Geräte, wie z. B. ein Fahrrad mit elektrischem Hilfsmotor namens Zike. Heute lebt und arbeitet Sir Clive Sinclair in London.

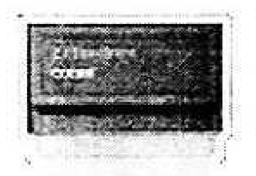
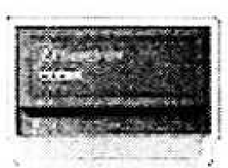
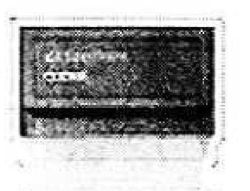
Weitere Informationen

www.sinclair-research.co.uk

Wilko Schröter
<wilko.schroeter@wiwi.uni-rostock.de>

Summary

This article tells about the person and employer Sir Clive Sinclair. He has become very popular in the early 80s when the computer market was not held in asian or american hands. Born at 30. Juli 1940 he started early with repair and develop radios and amplifier. When he left school with 18 he started as assistant for editorial stuff, but soon in 1961 he founded his first company "Sinclair Radionics Ltd.". In 1962 he married Ann Trevor-Brisco, with her he has 3 children. The company was growing by selling radio- and amplifier kits and in 1972 he produced one of the smallest pocket calculators with success. The next stage, a "Black watch" becomes (as the following Mini TVs) a flop, because of its unreliability. Until 1980 the company had some changes before Sinclair Computer Ltd. saw the light of day. The rest is well known history.
Nowadays Sir Clive still creates electronical devices, i.e. the Zike. He still lives and works in London.

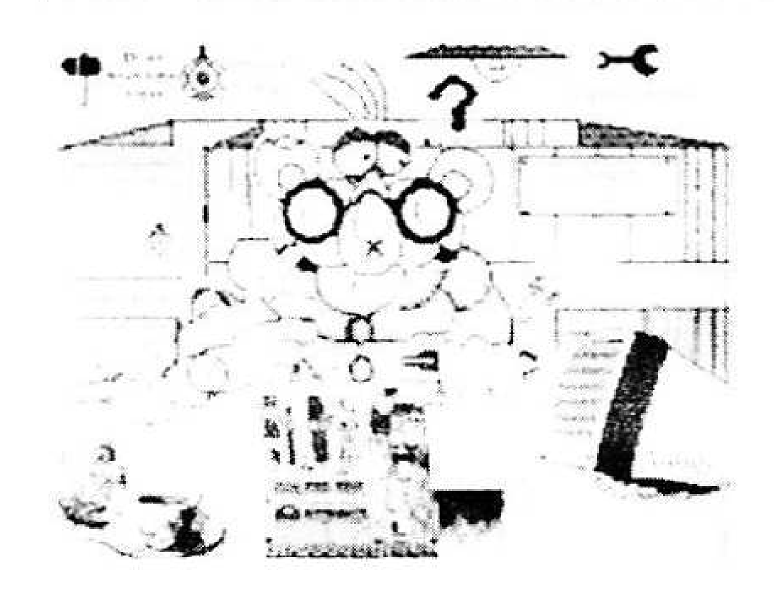




ZX80/ZX81 ROMs for Interface 2

Regarding to my ZX80 and ZX81 emulator ZX Interface 2 ROM cartridges for use on the Spectrum 128. I've just completed a Windows utility that can automatically produce ROM images of any ZX80 or ZX81 game. The user selects the program and then out pops a .BIN file suitable for direct writing to an EPROM. All ZX81 games use a 32K paging ROM cartridge design, but some ZX80 programs are small enough to fit with the emulator within 16K. There is also an option to make any game auto-run, even the ZX80 ones. Once I get the PCBs made it will be a quick and simple task to convert almost any ZX80 or ZX81 game into ROM cartridge format for use on the Spectrum 128! I am also looking at allowing Spectrum snapshot files to be select and generating 48K paging ROM cartridges. These could then be used on any Spectrum 48K or 128K.

Paul Farrow hat ein Windows Utility geschrieben, welches automatisch ROM images von jedem ZX80 oder ZX81 Spiel oder Programm erstellt, welches später als ROM Cartridge auf seinem ZX80/ZX81 Emulator mittels Interface 2 an einem Spectrum 128K benutzt werden kann. Das Programm erstellt ein .BIN File welches auf ein EPROM gebrannt werden kann. Alle ZX81 Programme nutzen ein 32K ROM das eingepaged wird, einige ZX80 Programme kommen mit 16K aus. Eine Option, diese Programme per Autorun zu starten, ist vorhanden, auch die für ZX80. Geplant sind auch Spectrum Snapshots als 48K Cartridges für jeden 48K- oder 128K-Spectrum.

Paul Farrow is:
<paul.farrow@fruitcake.plus.com>
www.fruitcake.plus.com



Reparaturdienst für den ZX Spectrum

Defekte ZX Spectrum 48K, Spectrum 128K und Spectrum +2/+3 werden noch repariert!

Bitte setze dich mit mir in Verbindung, wenn du einen Spectrum hast, der defekt ist.

Wenn ich entscheide daß ich ihn reparieren kann (aufgrund deiner Fehlerbeschreibung), sendest du ihn mir zu. Nach kurzer Prüfung beim Eintreffen entscheide ich ob ich das Gerät schnell reparieren kann. Kann ich dies nicht, biete ich den Austausch an. Das bedeutet, ich ersetze die defekte Platine gegen eine funktionierende, und nehme dafür eine Pauschale, die davon abhängt, was bei deinem Spectrum kaputt ist, diese wird wirklich gering sein. Das Gerät mit der ausgetauschten Platine geht schnellstens an dich zurück, du überweist mir den vereinbarten Betrag, und für dich ist der Fall damit erledigt.

Ich repariere dann die defekte Platine in Ruhe, und wenn ich fertig bin, kann der nächste einen solchen Austausch angeboten bekommen.

Wenn wir mal von einem defekten ZX 48K ausgehen, keine ICs gesockelt, würden Reparaturen incl Porto etc etwa folgende Kosten erzeugen (Postpäckchen mit 4.10 Euro vorausgesetzt):

Austausch Z80 CPU incl Sockelung	15 Euro
Erweiterung 16 auf 48 K RAM (neue IC gesockelt)	33 Euro
Kalte Lötstelle / Platinenriß	10-12 Euro
Intakte ULA zusenden	15 Euro
Intakte ULA einsetzen	17.50 Euro

Fragen kostet sowieso nix, deshalb schreib mir am besten eine Email an

Dieter.Hucke@web.de

oder ruf an unter 0561-400 04 91, und beschreibe mir, was dein Spectrum tut oder eben nicht tut!

Spectrum 128 und +2 habe ich zwar auch, aber weniger Erfahrung, darum wundere dich nicht, falls ich eine Reparatur auch mal ablehne.

Ganz wichtig: bitte schicke keinen Spectrum unaufgefordert zu, denn ich möchte nicht, daß dann vielleicht 10 Speccis hier stehen und ich dann gerade wochenlang nichts reparieren kann!

Also, wenn ein defekter Spectrum da ist, probiere ihn nochmal aus, beschreibe mir möglichst genau das Fehlerverhalten, und dann kann es sein, daß der Spectrum eine Woche später schon repariert bei dir auf dem Tisch steht!

Viele Grüße von Dieter Hucke aus Kassel!
Dieter.Hucke@web.de

Summary

We are glad, that Dieter Hucke, member of SPC, offers to repair your Spectrum on demand. Before sending any Spectrum it is required to write or mail to him and to state your problem. As far as Dieter can help he will do, but he comments that he has less experience with Spectrum 128K and +2 models.